

PC ZED



ACTIVATE **98**

THIRD WORLD, INTERSTATE '02, DARK REIGN II, ASTEROIDS, HERETIC II,
QUAKE II: GROUND ZERO, HEAVY GEAR II, CIVILIZATION: CALL TO POWER



QUAKE
utódok

FINAL
FANTASY
VII



ISSN 1417-9300

00

MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR A.

PÉNI



ZED
HA ELŐFIZETED

Előfizethető postai utalványon a szerkesztőség címén, banki átutalással
a 10200940-20116217-00000000 számlaszámra vagy személyesen a szerkesztőségben.

Az előfizetés ára: 1 évre: 8990 Ft, így egy számot 749 Ft-ért kapsz meg, ez 25%-os megtakarítás!
1/2 évre: 4990 Ft, így egy szám ára 832 Ft, a megtakarítás 16%!
1/4 évre: 2790 Ft, így egy szám ára 930 Ft, a megtakarítás 7%!

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hamula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ
Tóssai Szabolcs
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Egész Dénes
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
MUNKATÁRSÁK
Csontos Péter, Filop Viktor,
Herpai György, Kis László,
Kollár Zoltán, Kovács Tamás,
Ifji Lajtabán László, Lipády
Krisztina, Stockert Gábor,
Szabo Dániel, Uhlé Dániel
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu

HOMEPAGE
http://www.zed.hu

POSTACIM
1519 Budapest, Pf. 27

KIADJA A
CD PEQASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HIRKER Rt.,
a Kiadói Lapfelosztó Kft.,
valamint az M-Tec Kft.-n
keresztül (Káposztás, 351-68-53) a számadás-
technikai szaküzletek.

ELŐZETÉSEN
TERJESZTI A KIADÓ,

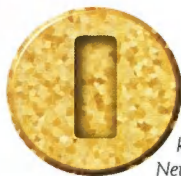
ELŐZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft.
fél évre: 4930 Ft.
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHY László,
FLASKAR László,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN

A LAP ELŐZETÉSI DÍJÁRÓL BARMELY
POSTAVÁLTALÁSI KÉRESEM
POSTAVÁLTATÁSON, A KAPDÓ ALTLAL
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"JÁRÉKOSZÁLLÍTÁSI MEGJEGYZÉS"
KÖVETKEZIK.
VAGY BANKI ÁTUTÁSSAL
A 1020940-20116217-00000000
KZ. BANKKÁRTYÁVAL
KÜLDÖDÖ ELŐZETÉSI DÍJ
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTVE
TEL.: (36-1) 206-1921
FAX: (36-1) 206-1921
E-MAIL:
KUNRUS@HUNGAROPRESS.BARTOKHU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
Hirdettségdíj
Gönczöl Magdolna
Levitágitás
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKA
Gutenberg Press
FELELŐS Vezető
a cég ügyvezetője

A ZED MAGAZINBAN SZEREPLO
VALAMENNYI CIKKET SZERZO
KÖZVETLEN, MÁSKÖZVETLEN
FORMÁBAN KIZÁRÓLAG A KIADÓ
TÖLÖTTET IRÁSBELI ENGEDÉLYVEL
TÖRTÉNET, SZERKEZTETÉSÜNK
A LAPBAN MEGJELENŐ HIRDETSEKET
A LEHETŐSÉGEIK MÉRTEL
A LEHETŐSÉGEIK MÉRTEL
TARTALMAIKAT SZORONAN
NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET.



gazán eseménydús nyár áll a ZED magazin stábjá mögött. Ígéretünknek megfelelően megváltoztattuk a magazin külalakját, új szerkesztőségek költöztünk, július közepén Newcastle-ben jártunk az Accolade fejlesztőbázisán, augusztus legelején pedig Dublinba látogatunk az Activision termékmutatójára (az utóbbi két eseményről készült részletes beszámoló megtalálható az újság a 13. és 16. oldalán).

Újdonságból és érdekességből tehát most sem lesz hiány, és bár a nyár vége felé a játékosok között csökkenni látszott, így is tartogatunk néhány érdekességet a kilences számra. A tesztek közül a Final Fantasy VII, a Mortal Kombat 4 és a SWAT 2 érdemelnek kiemelt figyelmet, a gondolatébresztő ehavi témája pedig a számítógépes játékreklámok pszichológiája lesz. A hardver rovatban jónéhány 3D hangkártyát vizsgáztunk, és nem szabad meglepedeznünk a MechCommander valamint az X-Files végigjátszásáról sem.

Érdekes helyzet, de az utóbbi két-három év legnépszerűbb játékkategóriájának nincs széles körben elfogadott magyar meghatározása. Az angolok first person shooternek nevezik ezeket a játékokat, itthon többször hallottuk már az „emberszimulátor” kifejezést, mégis sokan egyszerűen csak Quake-klónként emlegetik az ilyen programokat. Az ehavi fókusz témaként mi is ezeket a játékokat választottuk, nyolc oldalas összefoglalónkban a következő fél évben megjelenőkről számolunk be.

Az angliai játékkiállítás – közismertebb nevén az ECTS-t – az idén szeptember hatodika és nyolcadika között rendezik meg Londonban. Természetesen a ZED magazin is ott lesz az eseményen, így már az októberi számban bemutatathatjuk az ősi és a karcsosnyi szezon legnagyobb sikervárományait. Ugyancsak a következő számra marad a sokak által nagyon várt Dune 2000 bemutatója és a Theocracy fejlesztőivel készített beszélgetés közzé is. Hogy mi az a Theocracy? Magyar fejlesztésű real-time stratégiai játék, amely hamarosan akár a legnagyobbak közé is tartozhat. Magyarországon elsőként a ZED magazinban lehet a programról bővebben olvasni, így érdemes lesz a következő számot is fellapozni.

Reméljük az új külső mindenkinek elnyeri a tetszését. Továbbra is várjuk az ötleteket, észrevételeket, kritikákat és javaslatokat, hiszen mindannyian azt szeretnénk, hogy a PC ZED minél érdekesebb és színvonalasabb magazin legyen.

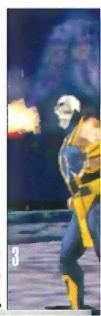
Jó játékot!

ELKÖLTÖZTÜNK!

ÚJ CÍMÜNK:
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C.
ÚJ TELEFON/FAX SZÁMUNK: 203-1351

Lám Gábor

Lám Gábor (Del)
főszerkesztő



FÓKUSZBAN

26 QUAKE-UTÓDOK

Amikor a kilencvenes évek legelején az id Software megalkotta a Wolfenstein 3D című programot, még senki nem sejtette, hogy a közeli (és a trendeket elnézve a távoli) jövő játékfejlesztésének legfontosabb irányvonalát határozták meg. Nyolcoldalas összefoglalónkból mindent megtudhatsz a hihetetlen ütemben fejlődő first person shooterekről – a kezdeti számpórbálgatásoktól a virtuális valóság határait feszegető, ma még félkész fejlesztésekig.



KÉPES BESZÁMOLÓK

11 FALLOUT 2

A tavalyi év legjobb RPG-je, a poszt-apokaliptikus világban játszódó Fallout folytatódik...

14 TEST DRIVE 5

Newcastle-ben jártunk, ahol a Pitbull Syndicate fejlesztőcsapat hosszú hónapok óta dolgozik a több, mint tíz éve C64-en elindult autós sorozat legújabb részén.

BEMUTATÓK

34 FINAL FANTASY 7

A PSX történetének legsikeresebb játéka PC-n: minden együtt, amit valaha számítógépes játékokban kitaláltak!



36 DEATHTRAP DUNGEON

Egy újabb játék, ami Lara Croft trónjára tör – ezúttal az Ian Livingstone-féle Fighting Fantasy könyvek világában.

41 HEART OF DARKNESS

Egy fantasztikus játék 0-99 éves korig mindenkinek, akinek a lelke mélyén még él a kisgyerek...

42 MORTAL KOMBAT 4

A mozifilmek hangos sikere után itt van a legjobb verekedős játék új része! Még több vér és brutalitás – 3D-ben...



44 SANITARIUM

Az ASC Games új játékához fogható hangulata legutóbb az Alone in the Darknak volt...

46 DOMINION

Real-time harc egy titokzatos intergalaktikus kincserért – John Romero cége, az Ion Storm bemutatkozik...

48 CYBERSTORM 2

A Sierra real-time stratégiájában ezúttal óriáscégek csapnak össze a világalomért.

50 FIELDS OF FIRE

Kinek a képzeletét ne gyújtaná fel az Utolsó Mohikán és a többi indiános regény? Most PC-n is elkezdődik a háború!

16 ACTIVATE '98

Az Activision megirigylhetette a nagy játékiállítások (E3, ECTS) sikereit, és így augusztus elején

egy Dublinban közelében lévő kastélyban saját játékbörzst rendezett. Az eseményen természetesen mi is ott voltunk, így most olyan játékokról számolhatunk be, mint a Heavy Gear 2, a Heretic 2 vagy az új Civilization...



52 POLICE QUEST: SWAT 2

A Police Quest az egyik legrégebbi múltra visszatekintő PC-s játéksorozat.

A második SWAT részben terroristák és kommandósok harcába szállhatunk be.



56 OPERATIONAL ART OF WAR

Az Empire megalkotta a stratégiai játék-szerkesztőt, melynek segítségével otthon modellezhetjük le a XX. század összes háborúját.

58 ROBO RUMBLE

A Topware új szemléletű real-time stratégiájában robotokat tervezhetünk és építhetünk, hogy aztán 3Dfx-es látványorgia közepette irtuk ki ellenfeleinket.

ZED BAZÁR

60 Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams

60 Comanche Gold

61 Vangers

ÁLLANDÓ ROVATOK

62 Levelezés

Hyde Park Corner a ZED-ben.

64 Gondolatébresztő

„Minden reklám hazudik!” – mondja az ismert graffití. Vajon mi a helyzet a számítógépes játékok hirdetéseivel?

69 69. oldal

Mindent a szemnek... ezúttal (közkívánatra) extra meglepetéssel hölgy olvasóinknak!

82 Multimédia rovat

Új rovatunk első részében nyelvtanított CD-ről lesz szó.

84 Netbörgésző

Internet-útikalauz stopposoknak.

86 Lapszemle

Ízlelés és pofozok a világ PC-s magazinjainak porondjáról.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

70 X-Files végigjártás

Hét CD-nyi játék, hét órányi mozival – elkel a segítség...

74 Mechcommander végigjártás

A real-time stratégiai játékok legújabb trónkövetelője jóval nehezebb, mint egy átlagos játék – de ezzel a hatoldalas segítséggel már nem az...

80 Unreal tippek

Ötletek és trükkök a „Quake-gyilkoshoz”.

HARDVER ROVAT

88 AMD K6-2

Végre pontos teszteredményeket és tapasztalatokat közölhetünk az új AMD processzorról.

90 3D hangkártyák

A 3Dfx után itt az új divat: a 3D-s hanggyorsítók! Tesztünkben az összes ismertebb kártyáról olvashatsz...

96 CD TARTALOM

Kedvesindó és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

JÁTÉKOK ABC SORRENDJÉN

ASTEROIDS	17
AJA 1000 RACING	10
BLOOD 2	26
CIVILIZATION: CALL TO POWER	23
COMANCHE GOLD	60
CYBERSTORM 2	41
DAIKATANA	27
DARK REIGN 2	18
DEATHTRAP DUNGEON	36
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	46
DUKE NUKEM FOREVER	28
FIELDS OF FIRE	50
FIGHTER SQUADRON	19
FINAL FANTASY 7	40
HALF-LIFE	29
HEART OF DARKNESS	39
HEAVY GEAR 2	20
HERETIC 2	22
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	7
INTERSTATE '82	21
KLINGON HONOR GUARD	27
MECHCOMMANDER	74
MORTAL KOMBAT 4	34
MYTH 2	8
ODD WORLD: ABE'S EXODUS	9
OPERATIONAL ART OF WAR	56
PEOPLE'S GENERAL	9
POLICE QUEST: SWAT 2	52
PRAX WARS	30
PREY	28
QUAKE 2: GROUND ZERO	31
QUAKE ARENA	30
RAGE OF MAGES	10
ROBO RUMBLE	58
SANITARIUM	44
SCREAMER SPORTS CAR	12
SINTELM RETURNS	6
SIN	32
STARSIEGE: TRIBES	12
STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS' DREAMS	60
TEST DRIVE 5	14
THIRD WORLD	18
TUROK 2	28
UNREAL	80
VANGERS	61
VIPER RACING	6
X-COM ALLIANCE	29
X-FILES	70

Viper RACING

Amanapság megjelenő autós játékok többségében a készítőik igyekeznek minél többfajta járművet beleerősíteni a készülődő alkotásba. Ennek általában az lesz az eredménye, hogy az autók viselkedése nem igazán felel meg a valóságnak, a készítőnek egyszerűen nincs kapacitás arra, hogy tíz-tizenöt különböző sportkocsit napokig teszteljenek. Az MGI nevű új cég úgy döntött, hogy készülő autós programjuknak egyetleneget főszereplője lesz, ez pedig a Dodge Viper. Aki az MGI-ről még nem hallott, annak nem kell szégyenkeznie, de azt jó tudni, hogy a cég vezetője az a Rich Garcia, aki annak idején a Papyrus egyik alapítója volt. A hozzáértők valószínűleg elismerően fűtyentenek, amikor meghallják a Viper nevet, a kevésbé bennfenteseknek csak pár adat: 8(!) literes, V10-es motor, 450 lóerő!

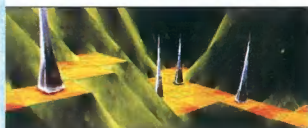
A készítőket szerint a program nagy erőssége lesz, a többi autós játékhoz képest – a kiváló fizikai modell és a gép által irányított autók (természetesen mind Viperek) vezetőinek intelligenciája. A játékokban többféle nézet közül választhatunk, a szimulátor-rajongók beülhetnek a műszerfal mögé, akik pedig a játéktérben nevelkedtek, az autót mögül követhetik a versenyt. Az autók konfigurálását is magunkra vállalhatjuk: beállíthatjuk, hogy mennyire működjön az ABS, a kicsúszásgátló vagy az automatikus fékezés. Ha valaki azt gondolná, hogy úgy lesz a legkönnyebb megnyerni egy versenyt, ha minden segítő opciót bekapcsol, az téved, mert pl. az automatikus fékezés minden kanyar előtt jelentősen lelassítja a kocsit.

A játék legérdekesebb része a karrier mód lesz. Itt egy alap-felszereltségű Vipert kapunk a játék elején, amellyel különböző versenyeken indulhatunk el. Ha jól szereplünk egy futamon, akkor pénzt kapunk, amiért különféle extrákat vásárolhatunk az autóra.

VIPER RACING
SIERRA SPORTS / MGI
AUTÓS SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

Sentinel Returns

lehet színtkülönbség is. A legmagasabban fekvő mezőn egy szoborszerű valami van, amely szép lassan körbeforgó és a terepet vizsgálja. Ez a lény a Sentinel és minket keres a pályán. A célunk az, hogy az egyik legalacsonyabb mezőről indulva érjünk el a Sentinelig. Ha éppen olyan mezőn tartózkodunk, amelyet a Sentinel „lát”, energiánk



szép lassan csökkenni kezd. Mozogni alaplapon csak vízszintesen és felfelé tudunk, de a pályán követek és fákat gyűjthetünk, ezekből energia termelhető és ennek segítségével már tudunk felfelé is haladni. Kezdetnek ennyi is elég, játék közben úgyis minden világos lesz...

A programban 650 pálya lesz majd, a készítőik eredetileg 666-ot szerettek volna, de úgy érezték, hogy a játéknak már így is elég sejtelenes a hangulata, nem kell ezt még tovább fokozni.

Annak ellenére, hogy a Sentinel Returns egy nagyon régi játék „reinkarnációja”, korunk összes fontosabb játék-hardverét támogatni fogja, többek között a 3D hang és grafikus kártyákat is. Külön érdekesség, hogy a játék zenéjét John Carpenter, az ismert filmrendező szerezte!

SENTINEL RETURNS
PSYGNOSIS
LOGIKAI/KACSKÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. SZEPTEMBER

Az alábbi listában az ősz és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak és így a jövőben a TI igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címen levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu -n.

ŐSZI ÉS TÉLI MEGJELENÉSEK

DAIKATANA Edós	FORCE COMMANDER Virgin	HEAVY GEAR 2 Activision	DESCENT 3 Interplay	NOVEMBER	POPULOUS: THE BEGINNING Electronic Arts	CIVILIZATION: CALL TO POWER Activision	JANUÁR
GANGSTERS Edós	BLOOD 2 GT	WIZARDRY 8 Sirex	ULTIMA 9 Electronic Arts	NOVEMBER	DIABLO 2 Candant		
	JAGGED ALLIANCE 2 Sirex	HERETIC 2 Activision	AGE OF EMPIRES 2 Microsoft	NOVEMBER			
	NEED FOR SPEED 3 Electronic Arts	TIBERIAN SUN Activision	CARMAGEDDON 2 SCI	NOVEMBER			
	SIM CITY 3000 Electronic Arts	TOMB RAIDER 3 Edós	NASCAR 3 Electronic Arts	NOVEMBER			
	FALLOUT 2 Interplay	DUNGEON KEEPER 2 Blue Byte	POPULOUS: THE BEGINNING Electronic Arts	NOVEMBER			
	LANDS OF LORE 3 Virgin	FALCON 4 Microprose		NOVEMBER			

Heroes of Might and Magic III

A Might and Magic az egyetlen számítottépes szerepjáték-sorozat, amely stratégiai „oldalággal” is rendelkezik. A Heroes első része még csak a szörnyek és varázslatok nevében emlékeztetett a Might and Magic játékokra, de a Heroes II és a Might and Magic VI sztorija már szorosan egymáshoz kapcsolódott. A Heroes II-ben Roland legyőzte testvérét, Archibaldot a trónért folytatott harcban. Egy királyság rendben tartása azonban nem is olyan egyszerű feladat, mint amilyennek tűnik, főleg ha egy kívülről jött idegen faj is megpróbálkozik leigázásával. Egy bátor csapat segítségével sikerül megsemmisíteni a betolakodókat, ezután kerülhet sor Erathia helyreállítására. Ennek a történetébe nyerhetünk bepillantást a Heroes harmadik részével, amely a Restoration of Erathia nevet kapta. A harmadik rész minden tekintetében folytatás a Might

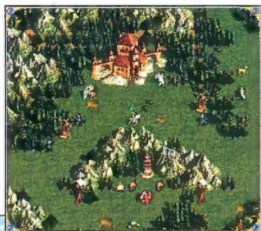
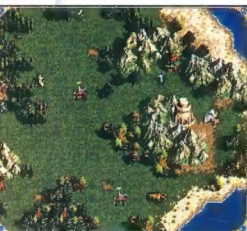
Catherine királynő pedig a távoli Erathia birodalmába utazott...

Mikor Catherine megérkezik Erathia földjére, rögtön látja, hogy valami baj történt:



Rampart, Inferno és Necropolis). Minden városhoz egyedi épületek tartoznak, de két speciális hős is felfogadható itt, akikkel semmilyen más helyszínen nem találkozhatunk. Az egyik ilyen hős a harcban, a másik a mágiaiban lesz igazán járatos. Az előző részekből megismert kapitány – aki segítséget nyújtott a vár védelmében, amikor nem volt hős a kastélyban – távozott, így figyelnünk kell arra is, hogy mindig legyen megfelelő mennyiségű katonája a városban. A különböző épületekben természetesen eltérő típusú lények termelhetők, de az összes egység továbbfejleszthető legalább egyszer, így a játékban összesen 118(!) fajta élőlényt irányíthatunk.

A Heroes III-ban irányíthatunk jó jellemű hőseket (Catherine követőt), gonoszokat (a Dungeon Overlordok alattvalóit) vagy semlegeseket (Erathia őslakóit, akik a két fél között rekedtek). Hőseinket 16 karakterosztályból választhatjuk ki. A csaták is jelentős változáson mentek keresztül az előző részekhez képest. Amikor egy ellenséges várat ostromlunk, beállíthatjuk, hogy kőhajító gépünk melyik irányból kezdje el lebontani a falat. Egyéb érdekes újítások is lesznek a csata alatt, pl. hatalmas nyílvető készülékek vagy az elsősegélynyújtó sátor, amelyben



and Magic VI-nak, így csak azoknak lesz igazán világos a történet, akik játszottak az elődél.

A Heroes III főszereplője Catherine királynő, Roland felesége. A kik játszottak a második részzel, azok tudják, hogy a játék két részre (jó és gonosz) volt felosztva, a játékos annak alapján kapta a küldetéseket, hogy kit választott az elején (Roland vagy Archibald). A Might and Magic VI-ban kiderült, hogy ugyan Roland nyerte meg a testvérháborút, de eltűnt, és fia helyett egy régens kormányozza a birodalmat, mivel Nicolai, a trónörökös még gyerek. Archibaldot kővé változtatták bűneiért,

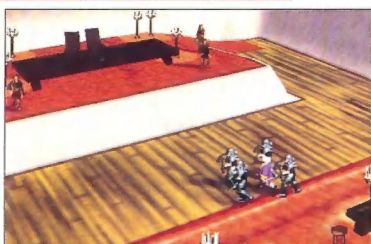
ahol régebben városok álltak, most csak kiégett romok találhatók. Hamar kiderül, hogy minden mögött a gonosz Dungeon Overlordok állnak. Catherine úgy dönt, egy sebtében toborzott hadsereget vezetve véget vet a vérengzésnek. A játék három fő részből áll, mindegyik több szerteágazó küldetéssel és végkifejlettel, amely attól függ, hogy a jó, a gonosz vagy a semleges oldalt választjuk.

Az előző rész hat várostípusa a Heroes III-ban már nyolcra emelkedett (Castle, Dungeon, Fortress, Stronghold, Tower,

sérült egységeinket tudjuk helyrehozni. A harci terület másfélszerese lesz a Heroes II-ének, ezáltal kiterjedtebb taktikázásra nyílik lehetőségünk. A készítőket fejlesztették a mesterséges intelligenciát is, a gép által irányított csapatok ésszerűbben választják ki, hogy melyik egységünket támadják.

A kik játszottak a korábbi Heroes játékokkal, azok valószínűleg szívükbe zárták a sorozat eddigi tagjait és remegve várják a Heroes of Might and Magic III-at.

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC III:
RESTORATION OF ERATHIA**
300 / NEW WORLD COMPUTING
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 KARÁCSONY



MYTH II



A tavalyi év egyik meglepetés-játéka volta a Myth. Amikor mindenki azt hitte, hogy a real-time stratégiában csak Command & Conquer klónokat lehet készíteni, a Bungie megmutatta, hogy egy egészen más filozófiájú játék is lehet sikeres. A program rövid idő alatt igen népszerű lett, több új-ság olvasóinak szavazata alapján is a tavalyi év legjobb stratégiai játékaának választották. A játék szeptember hatvan évvel a Myth befejezése után játszódik. Arlic király immáron teljes békeességben kormányoz, miután egy hadvezérének sikerült legyőznie a gonosz Balort. A király azonban nem sejt, hogy Soulbrighter túlélt a végső összecsapást, egyre több erőt, és követőt gyűjt össze. A játék úgy kezdődik, hogy különös eseményeket kell kivizsgálnunk a birodalom egy távoli pontján. A történet innentől kezdve kiteljesedik és egy Soulbrighterrel folytatott háborúba torkollik.

A terepadatok négyezer olyan részletesen lesznek letárolva, mint az előző részben. Ez nemcsak azt jelenti, hogy a pálya szebben és részletesebben fog megjelenni, hanem azt is, hogy csapataink jóval intelligensebben fognak közlekedni az új terepen, mint a Myth-ben. A harcosok még mindig sprite-okból lesznek, de már az összes épület poligonokból fog állni.

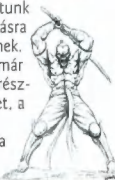
A kezelőfelület is változott: a 3D kamera immár teljes egészében irányítható lesz az egérrel. A csapataink formációjára vonatkozó parancsokat már nem billentyűzet-kombinációkkal, hanem a képernyő alsó részén lévő ikon segítségével változtathatjuk. Csapataink irányítása is leegyszerűsödött, a térképen is adhatunk nekik parancsokat és egy billentyűnyomásra megváltoztathatjuk azt, hogy merre nézzenek. Az is érdekes újítás, hogy a helyszínek már nem olyan üresek és kihaltak, mint az első részben. Állatok és NPC-k népesítik be a vidéket, a

folyóban halakkal, az erdőben pedig veszélyes farkasokkal találkozhatunk.

A játékban lesz egy érdekes új multiplayer játékmód is, ami szabad fordításban a „nyird ki a csirkét” névre hallgat. Mindkét oldalnak lesz egy csirkéje és az a csapat feladata, hogy megvédje a szerencsétlen állatot az ellenség támadásaitól. Ebben az a nehéz, hogy a csirke össze-vissza vándorol a térképen. A cél természetesen a másik csapat csirkéjének megsemmisítése lesz...

A készítőik igen jól döntöttek, amikor úgy határoztak, hogy tovább tökéletesítsék a Myth-t. A karácsony egyik nagy sikerváránnyosának ígérkezik a Myth II, bár az is igaz, hogy a first person shooter mellett a real-time stratégiai játékok között a legnehezebb maradándókat alkotni. A Bungie-nak ez egyszer már sikerült. Miért ne sikerülne másodszorra is?

MYTH II: SOULBRIGHTER
EIDOS / BUNGIE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



F22 TOTAL AIR WAR • Infogrames

CAPITALISM PLUS • Mindscape

DUNE 2000 • Virgin

X-FILES: THE GAME • Electronic Arts

NEWMAN HAAS RACING • Psygnosis

DOMINION STORM • Eidos

WARGAMES • Electronic Arts

GREAT BATTLES SERIES • Interactive Magic

HALF-LIFE • Cendant

CYBERBALL • Midas

RACOIL • Virgin

DAWN OF WAR • Virgin

JOHNNY HERBERT RACING • Midas

KKND KROSSFIRE • Infogrames

CRIME KILLER • Interplay

F/A-18C COMBAT STAKE THUNDER • Interactive Magic

WESTERN FRONT • Empire

CREATURES 2 • Mindscape

OMIKRON • Eidos

SIN • Activision

BALDUR'S GATE • Interplay

THE 101TH AIRBORNE • Empire

PLAGUE • Eidos

MASK OF ETERNITY • Cendant

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.



Oddworld: ABE'S EXODUS

Abe-re, az űrlényre újabb buzdítók várnak. Az Odyssey, melyben olyan ötletek voltak, mint még egyetlen más számítógépes játékban sem, igazán sikeres volt. A PSX verzióból egymilliót, a PC-sből pedig több, mint 100 000 db-ot adtak el világszerte. A folytatás, az Exodus (Kivonulás, Mózes második könyve), ugyanolyan időtlen alapokon nyugszik, mint az első rész. A sztori ott folytatódik, hogy Abe éppen hatalmas bulit csap annak öröme, hogy sikeresen végigjárt szótta az első részt. Sajnos egy óvatlan pillanatban a fejére esik, ekkor három szellemforma Mudokon jelenik meg és arra kéri Abe-et, hogy kövesse őket Necrumba, a Mudokonok ősi temetkezési helyére. Úgy tűnik, hogy a Glukkonok elkezdtek kiásni a sírokat és ezzel megzavarták a halottak lelkét, akik nem tudnak békében nyugodni. A Glukkonok az elrabolt csontokból készítik a legjobban menő termékkü, az igen addiktív üdítőitalt, a SoulStorm Brew-t. Abe feladata az lesz, hogy



titokban behatoljon a SoulStorm-gyárba, megsemmisítse a gyártósort és kiszabadítsa az ott tartott foglyokat.

A játék engine-je lényegében változatlan maradt, de a készítőik tovább csiszolták a grafikat, így Abe-nek és az összes szereplőnek jóval több animációs fázisa lesz, mint az előző részben. Maradt a zseniális beszéd, amely továbbra is a játék szerves része lesz, sok rejtvényt lehet a megfelelő szöveggel megoldani. A rejtvényeknél maradt a játék egyik készítője megemlítette, hogy sok levelet kaptak azzal kapcsolatban: hogy az Odyssey túl nehézre sikeredett. Természetesen meghallgatták ezeket a problémákat, emiatt az Exodus könnyebb lesz, mint elődje.

ODD WORLD: ABE'S EXODUS
GT/ODD WORLD INHABITANTS
AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER



People's General

Az SSI készülő játékáról már beszámoltunk E3 tudósításunkban, de úgy éreztük, nem ártana egy kicsit részletesebb beharangozó a közeljövő egyik sikervárományosáról. A sztori ismertetése a Szovjetunió széthullása után nem maradt egy vezető hatalom sem Ázsiában. A 21. század elején Kína úgy dönt, eljött az ő ideje, és támadásba lendül észak felé. Az emberek szinte észre sem veszik és már nyakukon is a Harmadik Világháború.

A People's General lesz a második játék (a Panzer General 2 után), amely az SSI living battlefield rendszerét használja. Habár a játék a jövőben fog játszódni, a készítőik mindent átvettek a PG2-ből, ami már egyszer bevált: a játékrendszert, a kezelőfelületet és a játék stílusát. A programban szereplő összes térrész eredeti Közép-, Kelet-, és Délkelet-Ázsiai felvételek alapján készült, amelyeket a készítőik kézzel retusáltak át. Minden hatszögletű mező körülbelül három kilométernyi területnek felel meg, minden kör pedig 12 óra történésért öleli fel

(ez azt jelenti, hogy a PG2-vel ellentétben lesz éjszakai harc is). Érdekes, hogy egységeinkhez segéd-erőket rendelhetünk, amelyek segítségével valamilyen feladatot könnyebben tudnánk végrehajtani, pl. büntetés nélkül kelhetnek át a folyón.

A People's Generalban 19 ország több, mint 200 különféle harci járműve kapott helyett. A legnagyobb természetesen Kína, de jelen lesz még többek között az Egyesült Államok, a Független Államok Közössége, Németország, Franciaország, az Egyesült Királyság, Észak- és Dél-Korea, Ausztrália, Vietnám és Malajzia is. A játékos a nagyobb hatalmak hadseregeit irányíthatja, míg a kisebb országok segéd-erőket biztosítanak az útközhez. Ezeket nem szabad lebecsülni, mert igen fontos támogatást jelenthetnek. Észak-Korea pl. a háború legelején csatlakozik Kínához, ennek eredményeként Dél-Korea azonnal a FÁK és az USA oldalára áll.

A játék producere, Rick White szerint a programban szereplő legtöbb egység már működő harci eszközökön alapszik, de lesznek még

PEOPLE'S GENERAL
MINDSCAPE/SSI
HATYMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

ÜZLETI HÍREK

A Crack Dot Com cég komoly pénzügyi bajban van. A cég tulajdonosa, Dave Taylor egy nyilatkozatban tett közzé az interneten keresztül, amelyben elmagyarázza a nehézségek mielőltét. „A Golgotha fejlesztése közben egyszer csak elfogyott a pénzünk, de kölcsönt nem szeretnénk felvenni. Tudjuk, hogy vannak olyanok, akik a hír hallatán máris betemetnek minket, de a team elhatározza, hogy fizetés nélkül is befejezi a játékot. Ketten voltak csak, akik ezt nem tudták vállalni. Gene és Stephen, akik most éppen új állást keresnek.”

A Blizzard megerősítette, hogy tíz munkatársuk lépett ki egyszerre a cégtől, hogy saját fejlesztőcéssé váljanak. A távozás között volt egy programozó, néhány rajzoló, egy web-oldal készítő és James Phinney, a Starcraft egyik producere. Mike Morhaine a következőket mondta a hírtelen távozásról: „Habár az összes személy, aki most elhagyta a céget, remek munkát végzett eddig, a Blizzard eddigi sikerei sem egy-egy személynek, hanem az egész csapatnak voltak köszönhetők. Célnk ezután is ugyanaz marad, mint akár tegnap, akár öt évvel ezelőtt: a legjobb játékokat szeretnénk csinálni a világon és ehhez meg is van a csapatunk. Azoknak, akik elhagyták a céget, további sikereket kívánok.” Mike szerint a távozás csak a Warcraft II Platinum kiadását és a web-oldaluk frissítését lassítja le, a Diablo II, a Starcraft: Brood Wars, és két még meg nem nevezett játék készítésében nem lesz fennakadás.

Sokan távoztak az Ultima IX: Ascension fejlesztői közül, amikor megtudták, hogy a játék sokkal inkább fog hasonlítani a Tomb Raiderhez, mint a korábbi Ultima játékokhoz.

Az Interplay második negyedéves forgalma 40,7 millió dollár volt, az a tavalyi év hasonló időszakához képest 38,6%-os emelkedést jelent. A cég listiza nyeresége ugyanezenkor 700 000 dollár volt. Tavaly ugyanebben az időszakban 10 millió dollár veszteséget termeltek! Eből is látszik, a cég fejlődése töretlen.

A 3Dfx cég második negyedéves tiszta bevétele több, mint 9 millió dollár volt!



fejlesztés alatt álló és teljesen kitalált fegyverek is a People's Generalban. Viszont kémiai, biológiai és nukleáris fegyverek, valamint vízi egységek nem kerültek a játékba. A People's General is prototípus egységekkel jutalmazza a játékosokat, ha jól teljesít egy pályán, de a PG2-vel ellentétben ezek a járművek később már nem vásárolhatók meg, ezért különösen lényeges, hogy minél jobban stratégiázzunk.

Rage of Mages

Amar világossá vált mindenki számára, hogy az oroszok nagyon tudnak programozni. A RAR, a DOS Navigator vagy a Volkov Commander mind-mind ezt hirdette. Játékprogramok fejlesztésében még nem járnak az élvonalban, de most itt van egy újabb mű keletéről: a Rage of Mages. A játék kezdetekor választhatunk, hogy harcossal vagy mágussal szeretnénk-e lenni. A harcos karakter természetesen a fegyveres küzdelemben járatos, ezt támogatja alá, hogy öt gyilkoló eszköz közül választhat a játék legelején: kard,



balta, kalapács, dárda, íj. Mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya, így pl. az íjjal tudunk csak repülő ellenségekre támadni, viszont igen kellemetlen, amikor a csata hevében elfogy a nyílvesztő...

A varázslók pontosan a harcosok ellentétei, ők a játék elején a mágia négy eleméből választhatnak egyet, amelyben különösen járatosak lesznek (tűz, víz, föld, levegő).

Az egyelőre még csak egyfős „csapathoz” négy másik karakter csatlakozik, és rövidesen kezdetét is veszi a nagy kaland. A térképen való mozgás és a csata leginkább a Warcraft 2-re emlékeztet, a játék emiatt érdekes átmenetet képez az RPG-k és a real-time stratégiai játékok között. Természetesen a játékok tartalmában fog minden olyan elem, ami a „hagyományos” RPG-kre jellemző: karaktereink fejlődnek, egyre erősebb felszerelésünk lesz stb.

A játék érdekessége, hogy Oroszországban már áprilisban megjelent. A készítő már csak az angol fordításon dolgoznak.

RAGE OF MAGES
MONOLITH/NIVEL ENTERTAINMENT
RPG/STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 OKTÓBER

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

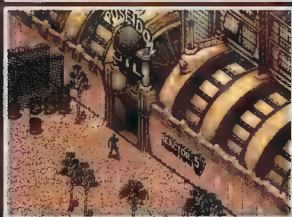
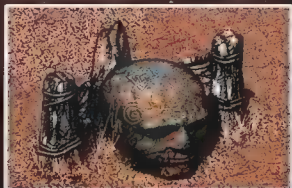
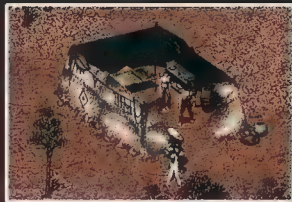
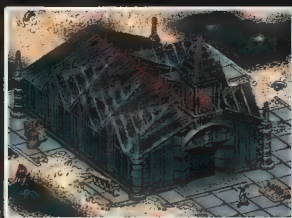
- Vírust találtak a Wargames végleges verziójában! Szerencsétlenségben, hogy nem a főprogramot, „csak” az elektronikus regisztrációt végző kódot fertőzte meg a Win32/Marburg vírus. A cég igen gyorsan reagált a rossz hírre, a játék hivatalos site-járól (www.wargamesmgm.com) már letölthető a károkozót kiírtó program.
- A Command & Conquer sorozat legújabb részéhez, a Tiberian Sunhoz kapcsolódó hír, hogy nemcsak számítógépre készül el, hanem a mozivásznon is meg fog jelenni. A sci-fi filmet a Spelling Entertainment Group (Beverly Hills 90210) fogja elkészíteni.
- Szintén a Tiberian Sunhoz kapcsolódó hír, hogy a küldetések között hallható eligazító szövegeket olyan színészek tolmácsolásában hallhatjuk, mint James Earl Jones (Darth Vader hangja a Csillagok háborújában) és Michael Biehn (Aliens, Terminator).
- A Starcraftból 3 hónap alatt már több mint egymillió példányt adtak el.
- Az 1998 első félévének eladási top-listájában nincs sok meglepetés, a Deer Hunter-láz még mindig tombol, érdekesség, hogy az első tizenben még további két „vadász-játék” került be.
 - 1 Deer Hunter (GT Interactive)
 - 2 StarCraft (Cendant Software)
 - 3 Myst (Bruderbund)
 - 4 Titanic: Adventure Out of Time (Cyberflex)
 - 5 Flight Simulator 98 (Microsoft)
 - 6 Riven: The Sequel to Myst (Bruderbund)
 - 7 Quake II (Activision)
 - 8 Cabela's Big Game Hunter (Head Games Publishing)
 - 9 Wild Turkey Hunt (GT Interactive)
 - 10 Age of Empires (Microsoft)

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni.

Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pced@zed.hu-n.





STARSIEGE: TRIBES

Nyilván sokan emlékeznek a Sierra/Dynamix duó óriásbotos titulusaira, az élményes és a technikai részre. A harmadik rész – ami a Starsiege névre hallgat – hamisítatlan az utóbbi kettőből, ami az egyszerűen ZED-ben olvashatók egy elbontást.

A Tribes története a Starsiege után több évvel játszódik, az emberek feltámadtak az utazásnak egy új, gyors módját, és egyre többen hagyják el szülőbolygóikat. Ezek a csoportok összevesztnek egymással mint a kőszőlők és általában harcolniuk kell elvethetetlenül az az helyen, ahol megpróbálnak feltámadni.

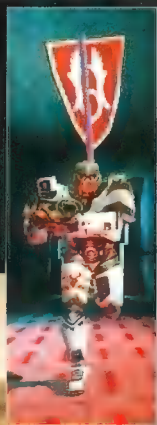
A játék kimentésében a menüket követez a Tomb Raider és a Quake között váltogatni tudunk, hogy milyen nézetet választunk, és egyértelmű üzem-módban nem más, mint egy abszolút új, a célunk az egész világban lejárás. Működésében hasonló az egész egy sorokra nézve a Starsiege játékhoz, ami már sokkal érdekesebben fogja. Minden

emlék a csaták egy-egy fázisát követve, a játékosok bevezetéseket készítenek.

A grafika igen sok, az árnyékok módosítását megengedő, a játék a 3D-ban, az OpenGL-t és a DirectX-ot, a megvalósítását a játékhoz hasonló, a dinamikus fényvisszaverés és a hirtelen átváltások között.

Indítsd el a játékot, majd a következőt:

1. Indítsd el a játékot.
2. Válaszd a Tribes modot.
3. Válaszd a Tribes modot.



STARSIEGE: TRIBES

AKCIÓ, STRATÉGIA

SIERRA/DYNAMIX

MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VEGE

DEMO

ZED-CD

98/9

Sokak kérésére engedve, ezúttal lesz játék-toplista a ZED-ben. A sorrend három ismertebb külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (S76 Kbyte, PC Guru, PC-X és természetesen a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi fél évben megjelent játékokat tekintve. Ezzel párhuzamosan indul olvasói toplistánk is, szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27, címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

TOP LISTA

JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	MEGJELENÉSI IDŐ
1. (-) UNREAL	AKCIÓ	GT	98/2,3,6,9
2. (-) FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
3. (-) FORSAKEN	AKCIÓ	ACCLAIM	98/3,7
4. (-) STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
5. (-) WORLD CUP 98	SPORT	EA	98/5,6
6. (-) JANE'S F15	SZIMULÁTOR	EA	98/4,5,7
7. (-) MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8
8. (-) CONFLICT: FREESPACE	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	98/1,4,8
9. (-) COMMANDOS	STRATÉGIA		98/5,8
10. (-) INCOMING	AKCIÓ	RAGE	98/8

Screamer Sports Car Racing

A Screamer név már egy-fajta garanciát jelent az autósversenyes játékok körében. Nem véletlen, hogy a jogokat birtokló Virgin következő autós programját is szeretné az ismert „márkanévvel” megtámogatni, annak ellenére, hogy a játéknak semmi köze nincs az edző Screameroket programozó olasz csapathoz a Milestone-hoz. A program nevéből is kiderül, hogy különböző sportkocsikkal kell versenyeznünk, mindezt olyan eredeti helyszíneken, mint Laguna Seca, a Las Vegas Motor Speedway, vagy a Sebring International Raceway. Dolgunkat a váltakozó időjárási körülmények és a gép által mestersen irányított autók fogják nehezíteni. A melegebb helyzeteket szabadon állítható kameránézetből nézhetjük vissza. A program az összes fontosabb 3D rendszert támogatni fogja.



SCREAMER SPORTS CAR RACING

VIRGIN/ISI

AUTÓSZIMULÁTOR

MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 OKTÓBER

Így készül a

Test Drive 5

▼ Electronic Arts/Accolade



ewcastle határában fekvő kis kétemeletes sorházról senki sem gondolná, hogy odabent a világ egyik legismertebb autós sorozatát készítik. Látszólag ez is csak egy vörös téglás épület ■ sok közül, ezen a környéken még a ház előtt parkoló sportkocsik látványa sem annyira szokatlan.

A tiszteletbeli lakók – összesen úgy húszan – mind a Pitbull Syndicate alkalmazottjai. A Test Drive 5 mellett egy PSX-re készülő snowboard játék fejlesztési munkái is itt folynak. A földszinten és az emeleten ■ munkamegosztás alapján két különálló, mégis összetartozó közösség dolgozik. Ide pillantunk most be egy fényképezőgép segítségével.

Odafent ■ sötétítő függönyöknek köszönhetően kellemes félhomály uralkodik. A sarokban egy hatalmas akvárium árválkodik és egykoron lehetett a szobában egy tárgyalóasztal is, ez azonban mostanra már eltűnt a fejlesztés hosszú hónapjai alatt rápakolt papírhalmok alatt. A gépek környékén, ■ polcokon, a tárna-nyitva álló szekrényekben – és sok helyen a földön is – látszólag minden különösebb rendezőelv nélkül hegyekben állnak ■ CD-k, így békésen pihenhetett egymás mellett ■ Need for Speed 2 és a Metallica legutolsó albuma. A falak egy részét tervek, rajzok és hatalmas piros számokkal felpingált határidők borítják, a gépek környéke azonban szigorúan magánterületnek számít. Volt, aki gyönyörű hölgyek képeit ragasztotta az őt megillető pár négyzetméteres területre, de olyan is akadt, aki alien-figurákkal aggatta tele a rá eső falat. Talán nyolc gép lehetett a szobában, de ezek közül legalább kettő megállás nélkül számolt. A maradék haton folyamatosan dolgoztak a grafikusok és 3D tervezők – legalábbis amikor éppen nem Unrealben vadásztak egymásra a srácok...

A földszinti helység az emelet képének éppen az ellentéte. A kóderek birodalma fényárban úszik, és habár a CD-k itt is szanaszét hevernek, az egész mégis inkább iroda benyomását keltette. A fal mellett körbefutó asztalon egymás mellett álltak a PC-k és a PSX-ek. Érdekes módon székéből kevesebb volt, mint monitorból. Mint később kiderült, ez nem véletlen, hiszen a programozók közül néhányan egyszerre több gépen is dolgoznak, így gurulós székeiken könnyebben tudnak mozogni a munkaállomások között. Nyár eleje óta ebben a szobában tevékenykednek a játékesztelők is, és ha mindez még nem lenne elég, természetesen itt van Slade, a névadó pitbull vacsa is.



Július közepén ellátogattunk az Accolade fejlesztőbázisára, hogy első kézből számolhassunk be a Test Drive 5 fejlesztési munkálatairól.

A programot a Pitbull Syndicate fejleszti, ugyanez a csapat készítette ■ nagysikerű sorozat negyedik részét is.

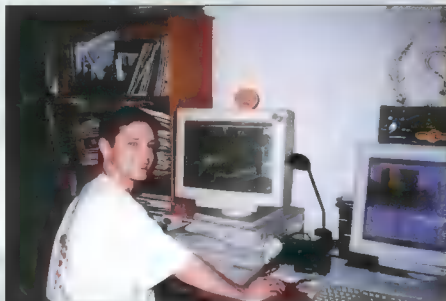


■ KÉT „SLADE” – ROGER „SLADE” ANDERSON AZ AMERIKAI PRODUCER ÉS SLADE A PITBULL





A CSOPORTKÉP KÉT SZÉLÉN A PRODUCEREK, STEVE ALLISON ÉS ROGER ANDERSON, KÖZÉPEN PEDIG A FŐ PROGRAMOZÓ ÉS A PITBALL SYNDICATE FÖNÖKE, RICHARD BESTON. NO ÉS PERSZE A JÁMBOR SLADE...



JONATHAN KAY, A PÁLYATERVEZŐ NÉHA 2 HÓNAPON KERESZTÜL DOLGOZIK EGY HELYSZÍNE



A pályák 3D megformálásáért ■ Jonathan Kay ■ felelős, aki ■ Test Drive sorozat előző epizódjain is a 3D elemek kialakításán dolgozott. Az ötödik részben összesen 19 helyszínen versenyezhetünk, így például száguldozhatunk a Vörös téren vagy a sidney-i operaház előtt. A pályákat Softimage segítségével készítik, eredeti fényképfelvételek felhasználásával. Ez lényegében úgy történik, hogy a csapat tagjai elutaznak a helyszínre és ott jó turista módjára lépésről lépésre végigfényképezik a házakat. Példának okáért a moszkvai túra két hétig tartott, ennyi idő kellett ugyanis az

összes fontosabb jellegzetesség rögzítéséhez. Ezután jön a nehezebb feladat, a kész felvételek alapján ugyanis el kell készíteni a pályákat. Helyszínenként ez akár 6-8 hétig is eltarthat, az eredmény azonban minden munkát igazolni látszik. Jon már több, mint egy éve versenypályákat gyárt, így elmondása szerint mindig az a legelvezetesebb pillanat, amikor egy-egy elkészült alkotását CD-re írva végre felrakhatja a polcra...

David Taylor foglalkozik ■ 2D-s megjelenítéssel, azaz ■ különböző textúrák kialakításával. Legyen az autó vagy valamilyen pályaelem, neki kell úgy feldolgoznia a rendelkezésre álló anyagokat, hogy az ■ 3D modellezők számára is használható legyen. A korábban már említett moszkvai kiránduláson is ő készítette azt a néhány tucat tekericsnyi képet, aminek alapján aztán a későbbiekben Jonnal közösen kialakították a Vörös teret. Hasonlóképpen a programban szereplő több, mint 40 autóról is részletes felvételek készültek, néha az eredeti kocsik, néha annak modelljei alapján, de az is gyakran előfordult, hogy a gyár által küldött tervezői katalógus szolgált kiindulópontként. David korábban a Test Drive sorozat előző epizódjai mellett a Destruction Derby 2 elkészítésén is dolgozott, így nagy tapasztalata van ebben a munkában. Külön érdekesség, hogy a grafikai munkálatok egy részét mind a mai napig egy Amiga 1200-as gépen végzi, elmondása szerint részben megszokásból, részben pedig mert bizonyos feladatok ellátására ezen a gépen még mindig jobb szoftverek állnak ■ rendelkezésére. A játékosok bántára – és az ő szerencséjére – az autógyártó nagyvállalatok ezúttal sem járultak hozzá az „autótörés-



hez" (vagyis karambolozni lehet, de az autók nem sérülhetnek), így ■ megrongálódott alkatrészek ábrázolásával már nem kell foglalkoznia.

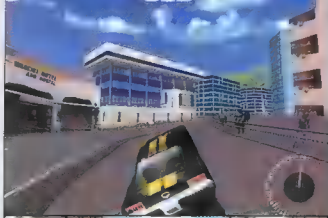
Az elkészült 3D textúrák Steve Dietzhez kerülnek, ő dolgozik ■ autók és az egyéb 3D tereptárgyak végleges megjelenítésén. Pró-

zaian fogalmazva: ő feszíti rá a textúrákat a 3D vázakra, hogy aztán a tárgyak úgy nézzenek ki a játékban is, akár ■ valóságban. Steve gépén is a Softimage dolgozik, egy 270-280 poligonból álló autót kimunkálása kb. 2-3 napot vesz igénybe. Minden egyes fával, lámpa-

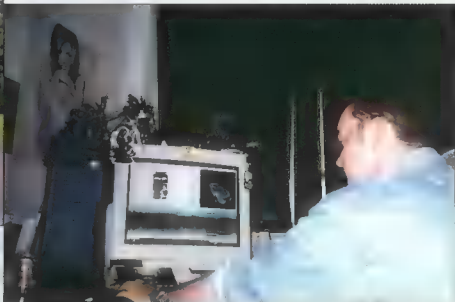
oszloppal és szoborral külön-külön meg kell küzdenie, hogy aztán az eredményt visszaküldje Jonnak, aki véglegesíti az adott pályát. A Test Drive 5-ben szereplő közel negyven autó közül 27-et hivatalos licenz alapján másoltak le a fejlesztők, vagyis ezeknek ■ típusoknak ■ legapróbb részletekig egyezniük kell az eredetivel. Csak izeltőképpen: lesz ■ játékban Dodge Viper, Ferrari, Porsche söt. egy 1967-es Pontiac GTO is. Trabant-licenstől egyelőre nincs hír, bár valószínűleg egy Eastern European Edition nem csak kis hazánkban lenne népszerű...

Miközben a grafikai elemek készülnek az emeleten, a földszinten sem tétlenkednek a programozók. Az autók mozgását leíró fizikai modell elkészítése több, mint négy hónapot vett igénybe, csak ezután térhetek rá a különböző speciális látványeffektek kialakítására. A programban éjszakai vezetés is lesz, a lámpák fénycsóvjája különösen szép. Az időjárás változásai is szerepet kaptak, érdekes látvány, ahogy külső nézetből nyomon követe autónkat az esőcseppek a képzeletbeli kamerán kenődnek szét. Természetesen az egyéni versenyek mellett játszhatunk majd bajnokságot is, eredményeinket pedig ■ legváltozatosabb statisztikák segítségével ellenőrizhetjük. Nyolc kameránézet közül választhatunk, a visszajátzás alatt pedig egy egészen különleges nézőpontból (amolyan Screamer-szögből) is élvezhetjük száguldásunkat. Autónkat kedvünkre ártelhetjük és a szokásos többjátékos üzemmódok mellett egy gépen, osztott képernyős megoldást választva is versenyezhetünk barátaink ellen.

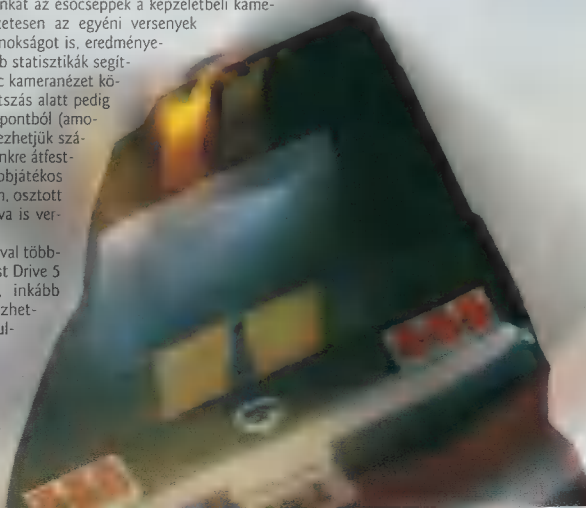
Ott tartózkodásunk alkalmával többször is elhangzott, hogy a Test Drive 5 nem szimulátornak készül, inkább „autós akciójátéknak” nevezhetnék, ahol ■ hangsúly a száguldáson, és ezzel együtt a szórakozáson van. Utolsó információink szerint a stílus kedvelőinek még októberig kell várniuk a prog-



DAVID TAYLOR ÉPPEN EGY CORVETTE TEXTÚRÁIN DOLGOZIK



STEVE DIETZ FEJLESZTŐK TÖBBSÉGÉHEZ HASONLÁNT ÉJSZAKA SZERET DOLGOZNI

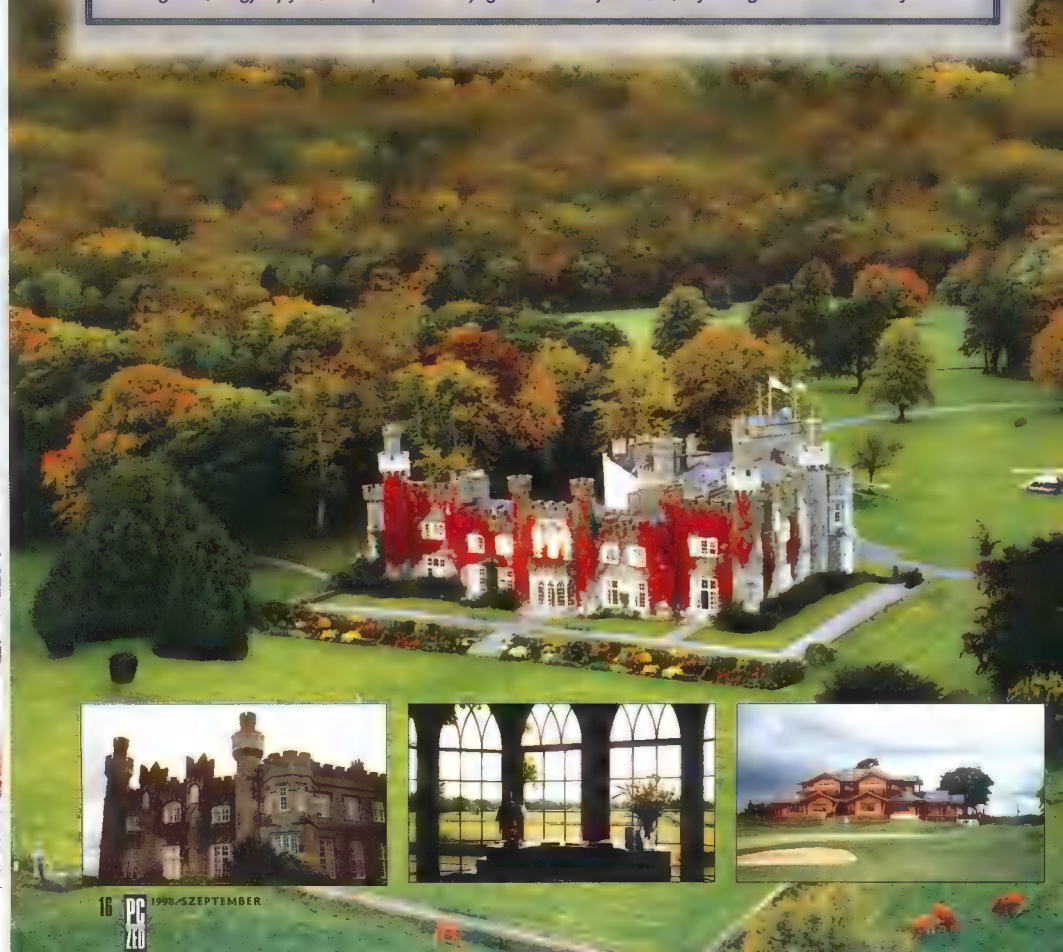


ACTIVATE 98

Már az E3-on is rebesgették, de csak júniusban vált biztosá, hogy az Activision **■** vesz részt **■** őszi ECTS-en. Nincs bemutatásra érdemes

termékek, vagy esetleg **■** kiállítás költség-

gei túl nagyok? Aligha erről **■** szó. Egyszerűen az történt, hogy az Activision vezetői egészen egyszerű és ugyanakkor rendkívül hatékony megoldást találtak ki termékeik bemutatására. Augusztus elején megrendezték Dublinban a saját kis ECTS-üket, amelyen csak és kizárólag Activision termékeket mutattak be. Az eseményre meghívták Európa vezető számítástechnikai magazinjait, és így az újságírók személyesen is találkozhattak a fejlesztőkkel, ráadásul minden játékra jutott egy teljes óra. Ennyi idő már elegendő ahhoz, hogy némi képet kapjon az ember **■** készülő remekművekről, különösen annak tükrében, hogy az ECTS-en egy-egy játékra alig pár perc jut. A rendezvényen körülbelül nyolcvan újságíró vett részt, és érdekesség, hogy Románia kivételével minden szomszédunk képviseltette magát. Magyarországról **■** ZED magazin és **■** PCX magazin kapott meghívást az eseményre. A bemutatókra egy Dublin határában egy ódon kastélyban volt. Minden nagyobb teremben elhelyeztek egy gépet néhány karosszék társaságában, és így a fejlesztők és producerek nyugodt körülmények között, saját maguk mutathatták be játékaikat.





A STÁB (BALRÓL JOBBRA): **MATT CANDLER** (THIRD WORLD), **ZAK NORMAN** (INTERSTATE '82), **GREG BORRUD** (DARK REIGN II), **SETH GERSON** (ASTEROIDS), **MICHEL KRIPALANI** (BENEATH), **PETER MACK** (QUAKE II: GROUND ZERO), **DAVE GEORGEON** (HEAVY GEAR II), **CECILIA BARAJAS** (CIVILIZATION: CALL TO POWER), **DAN FREED** (HERETIC II).



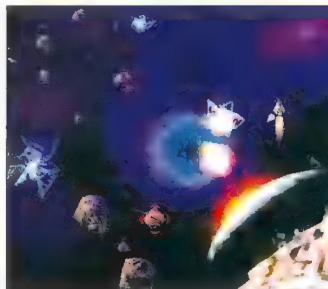
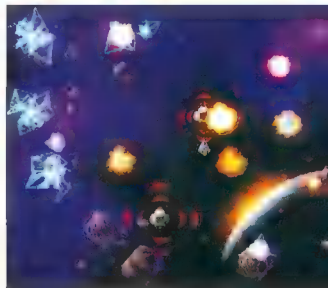
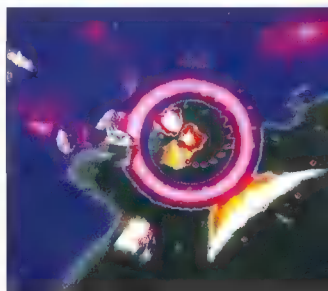
EZEK AZ ÍR TEHENEK ÚGY FEKSZENEK
■ FÜBEN, MINT ■ NYÚLAK: ■ JOBB OLDALI
TALÁN ÉPPEEN UGRANI KÉSZÜL...



Vannak, akikben az Asteroids név régi szép emlékeket idéz fel elmosolyodnak, mások pedig még csak nem is hallottak erről a klasszikusról. Egyeseknek ez volt az első játéka, de akadnak olyanok is, akik már nosztalgizálás közben is csak valamelyik utódjára emlékeznek. Akár egyik, akár másik csoport számára, de az Activision úgy gondolta, hogy a rendkívül sikeres Atari Pack után itt az ideje egy másik nagy öreg felelevenítésének.

Sokan és sokféleképpen hívták már ezt ■ játékot. C64-en Meteors, Spectrumon pedig Planetoids néven vált ismertté, és most itt a '98-as verzió az eredeti Asteroids címmel. A játék rendkívül egyszerű, a képernyőn száguldozó szikladarabokat kell különböző fegyverekkel apróbb darabokra lőni, majd teljesen eltüntetni. A dolog érdekessége, hogy ami jobboldalt kimegy a képernyőről, az baloldalt visszajön. Ismerősen hangzik? Sokunk kedvenc játékaról van szó, rengeteg ötletes újtással gazdagítva.

Természetesen minden 3D (még a háttér is mozog), különböző fegyvereket (mint például aknarakó) vehetünk fel, az aszteroidákat pedig bekergethetjük fekete lyukakba is. Ezen felül azonban minden a régi, sok pálya, egyszerű – de nem könnyű – játékmenet, rengeteg élvezet. Az Asteroids kétségtelenül leköti az embert egy darabig. A kérdés csak az, hogy vajon ez elegendő-e a sikerhez?



Egyelőre még kezdeti stádiumban van a Dark Reign folytatása, alig hat hónapja dolgoznak rajta. A bemutatott verzióban ugyan már látni lehetett a legalapvetőbb irányelveket, de hogy a kész játék – mely a tervek szerint csak 1999 nyarára kerül a boltokba – milyen lesz, azt még igen nehéz megjósolni. Az mindenesetre már most is biztos, hogy a legújabb trendnek megfelelően minden teljesen 3D-s lesz.



Greg Borrud, a Dark Reign II-t fejlesztő Pendemic Studios igazgatója

Greg Borrud – a projekt vezetője – esküszik rá, hogy a 3D nézőpontot ki is lehet majd használni, idézem: „nem csupán arra szolgál, hogy a Voodoo izzadjon egy kicsit”.

A Dark Reign 2 továbbra is valósídejű stratégia, de az első résztől eltérően itt inkább a gyalogos egységeken lesz a hangsúly. A katonákat külön gondnal formázzák meg, kiemelten ügyelve a részletekre. Mindenki kúszik és mászik, vető-

dik, sőt, különleges szituációkban különlegesen is viselkedik. Nagyon mókás volt például, amikor embereink egy kisebb távon átgyalogolva puskájukat mindvégig a fejük fölött tartották. A tervezési viszonyokat is intelligensebben lehet majd kihasználni, nem ritka, hogy a fiúk az arányos méretű fák és házfalak mögött keresnek menedéket a rájuk zuduló áldás előtt. A tervek szerint valamilyen formában egységeink fejlődhetnek majd, sőt, átvihetjük őket későbbi pályákra is.

A kameránézeteket kedvünk szerint állíthatjuk, és természetesen bármelyik egységünk – sőt, akár egy lövedék – szemszögéből is megcsodálhatjuk a tájat. Az időjárás és a napszakok is változnak, ez utóbbi a Dark Colony-nál látott módon befolyásolhatja a harcoló felek képességeit. A három szintű MI-nek (stratégia, szakasz és egység) köszönhetően egyébként embereink olyan dolgok elvégzésére is képesek lesznek, mint például sebesült társaik fedezése és kimenekítése a tűzvonalból.

A tervek szerint 20 küldetést kerül a játékba, és természetesen ezeket egy összefüggő történet köti majd össze. A programhoz már kész a könnyen kezelhető pályaszerkesztő, bár ez – akárcsak a Dark Reign 2 többi része

– a következő év igen sokat fog változni.

A játékban egy zsoldos csapatot irányíthatunk, ezzel kell kb. 20 küldetést teljesítenünk.

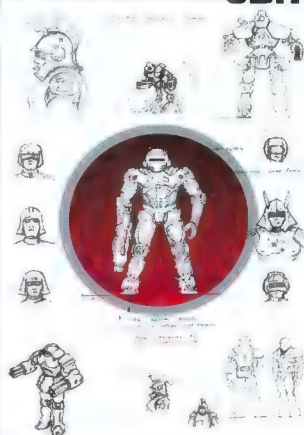
Embereink a küldetések alatt fejlődhetnek, sőt, akár szintet is léphetnek. Valószínűleg innen ered az utóbbi időben ismét régi fényében tűnő RPG meghatározás, no és persze azt sem szabad elfelejteni, hogy bizonyos helyeken csak a csapat megfelelő tagjának speciális képességét felhasználva lehet továbbjutni. Ezen felül azonban szívesebben sorolnám a real-time stratégia/akciójáték kategóriába a programot, annál is inkább, mivel ötös csapatunk irányításához inkább az egér mozgásában kell otthon éreznünk magunkat, mintsem a varázslatrendszer átláthatatlan útvesztőiben.

Maga az akciórész igen látványos, lényegében minden pályán található tárgyat fel lehet robbantani, ez alól nem kivétel még saját karunk sem. Sebaj, jó pénzért van bioinikus pótlás, és az sem kizárt, hogy a végén még jól is járunk a cserével. A pályák között látványos átvetett animációk lesznek és természetesen nem maradt ki a többjátékos támogatás sem (ez utóbbi is egy tipikus RPG jellemző, nemde?).

DARK REIGN II

JOVANN DETENTION AUTHORITY

JDA



ACTIVATE98

DARK REIGN 2

VALÓSÍDEJŰ STRATÉGIA 3D-BEN

1999 NYÁR

Új játékkategória születésének lehetünk tanúi várhatóan valamikor január/február környékén, ekkor jelenik meg ugyanis a Third World, az első real-time RPG, vagyis valósídejű szerepjáték. Azon persze lehetne vitatkozni, hogy tényleg ez lesz-e az első ilyen játék, ahhoz

viszont kétség sem férhet, hogy a megvalósítás szempontjából mindenképpen újszerű az ötlet. A 3D megjelenítést használó programot nem titkolta az Incubation inspirálta: az egyetlen látványos különbség a két program között, hogy míg az előbbi körökre osztott harcrendszert használ, addig a Third World a valósídejű harc megszövegezését próbál szerencsét.

ACTIVATE98

THIRD WORLD

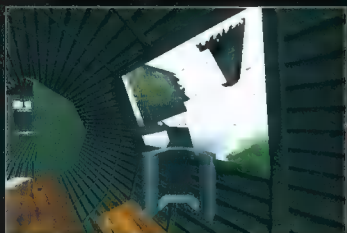
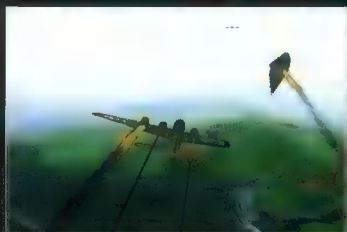
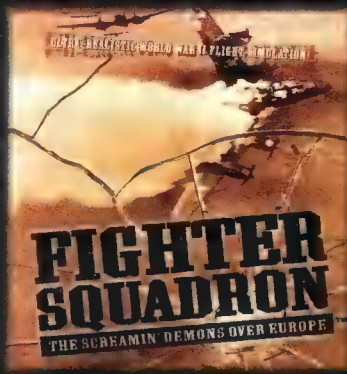
VALÓSÍDEJŰ SZEREJÁTÉK 3D-BEN

1999 JANUÁR/FEBRUÁR

ELŐZETES

CD





A Fighter Squadron egyike lesz a késő ősszel megjelenő második világháborús repülőgép-szimulátoroknak. A programban szereplő 40 küldetést Észak-Afrika partjait mentén, a Csatorna felett és a Rajna vidékének légterében kell teljesíteniük.

Mindenkiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy a program vajon mennyivel lesz több, mint a vele egyidőben megjelenő hasonló jellegű alkotások. Nehéz pontosan meghatározni, de az biztos, hogy a repülési modell, egészen pontosan a gépek sérüléseit számoló rutin feltehetően jól sikerült. Egy vadászpilóta nem kevesebb, mint 30 különböző részen sérülhet meg, és ezek mindegyike kihatással lehet gépünk repülési tulajdonságaira. Más szóval – akárcsak a valóságban – nem mindegy, hogy hol találunk el, így egy-egy küldetés után akár a Memphis Belle-t is eljátszhatjuk. Sikertelen leszállásnál letörhetjük a propellerket, elgörbíthetjük a futóművet, kilövellhetjük a pilótafülké ablakát, sőt, bombázóknál a faroklövész Sean Connery módra a gép farkát is ledarálhatja.

Hasonló részletességgel készítették el a világot életre keltő tereptárgyakat is, a legjelentékesebb katonai tereptárgyaktól kezdve az alpesi fethénig minden igen élethűen festett.

Dover jellegzetes fehér sziklái magukért beszéltek, akárcsak a Rajna hidjai. A programban egyébként tíz géptípussal (négy német, három-három angol és amerikai) repülhetünk, és hosszú idő óta ez az első olyan második világháborús szimu-

látor, ahol végre egy bombázó pilótafülkéjébe is beülhetünk. A légiharc hevében bármikor átszálhatunk egy másik, szimpatikusabb vadászgépbe, sőt, bombázó esetében a különböző posztok között is váltogathatunk.

Ebből adódik a program egyik legnagyobb hiányossága is, miszerint nem áll módunkban saját pilótát indítani, nem harcolhatjuk végig egy hőssel a háborút.



Jonathan Knight,
■ Fighter Squadron főtervezője

Hadjáratot sem kezdhettünk, de még csak a küldetések sem függének össze. Ott van viszont kárpótlás gyanánt a remek küldetésszerkesztő, aminek a segítségével minden légi és földi tereptárgynak feladatokat generálhatunk. Ez alól nem kivétel semmi, bár nehezen tudom elképzelni, hogyan segítheti küldetéseinket egy rendkívül agresszív, jól képzett, ugyanakkor végtelenig lojális tehén...

Ami pedig a hadjárat hiányát illeti, reménykedjünk. Az Európa országaiból összesereglett csaknem száz újságíró mindenesetre egy emberként követelte a változtatást, nem kizárt, hogy az Activision vezetői megszívlelik a tanácsokat, és mire a program a boltokba kerül, már egy „Start New Career” pont megjelenik a főmenüben.

ACTIVATE 98
FIGHTER SQUADRON
REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1998 NOVEMBER



Szakmai körökben nem titok, hogy az Activision jelenlegi piaci pozícióját első sorban a 96 őszén megjelent Mechwarrior 2-nek köszönheti. A játékból befolyó több, mint 100 millió dolláros árbevétel már egy mozifilm esetében sem elhanyagolható, így aztán az sem meglepő, hogy a Mechwarrior jogokat birtokló FASA a harmadik részt már saját szakállára kívánta elkészíteni. Egy aranytojást tojó tyúkról persze senki sem mond le szívesen, így az Activision producerei azonnal egy másik óriásrobotos univerzum után néztek.

A kompromisszumos megoldás Terra Nova világa volt, erre épült a cég tavaly őszén megjelent Heavy Gear című játéka, és ugyanez a világ az alapja a karácsony magasságában várható Heavy Gear 2-nek is. Mivel az első rész eladási eredményei meg sem közelítették a Mechwarrior 2 diadalát, a folytatás elkészítésével nem csupán egy újabb „bőr” lehúzása volt a cél. Ezúttal inkább egy olyan robotszimulátort szerettek volna elkészíteni, amely minden szem-

pontból méltó lehet a néhai nagy öreghez. Éppen ezért a Heavy Gear 2-höz egy teljesen új 3D rendszert készítettek, amelyet a fejlesztők munkakimen Dark Side Engine-nek neveznek. A látottak alapján az új rendszer mérőföldekkel veri a Heavy Gear motorját, még a legmozgalmasabb szituációban sem szökkent a sebesség 60 fps alá. Persze ehhez a teljesítményhez megfelelő hardware-támogatásra is szükség lesz, olyanmire, hogy a program kizárólag 3D gyorsítókártyákkal működik majd. Persze ennek vannak komoly előnyei is, hiszen a processzornak több ideje marad „fontosabb” feladatok elvégzésére, mint például a fizikai modell számolása vagy a mesterséges intelligencia felhasználása.

Ha már itt tartunk, érdemes megemlíteni, hogy az MI-t január óta fejlesztik, és mostanra sikerült elég szép eredményeket elérniük. Az ellenfél egyégei például képesek egymást fedezni, szükség esetén erősítést hívni, sőt, korábbi tapasztalataik alapján megváltoztathatják támadási stratégiájukat. Prózáiban kifejezve: ha egyszer már sikeresen kivégezték egyik egységünket rakétavetővel, akkor valószínűleg a következőkben is azzal próbálkoznak majd. Viszont ha ez nem vezetett eredményre, más megoldások után néznek.

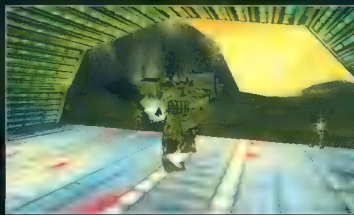
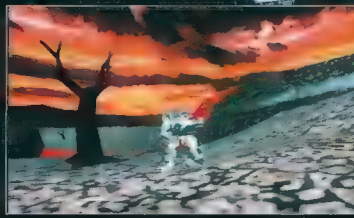
A leglátványosabb teszt az volt, amikor egymás után hússzor két ötös csapatot eresztettek egymásnak. Mindkét társaságot a gép irányította, az eredmény pedig minden esetben más és más taktikai elgondolásokat használó robotok összecsapása volt. Persze az már egy másik kérdés, hogy mindebből a játékos mennyit fog érzékelni, a fegyverek mellett mennyire lesz szűkségünk örögi taktikákra. A lehetőleg mindenre adott, akárcsak egy felületes taktikai térkép, amelyen mind saját egységeink, mind pedig a (felderített) ellenfél mozgását nyomon követhetjük és innen irányíthatjuk csapatársainkat is.

A hangsúly a taktikai elemek ellenére is elsősorban az akción lesz, így például a fejlesztők nagymértékben leegyszerűsítették az ilyen játékokban már megszokottnak számító erőforrás-gazdálkodási részt. Nem kell a lösszel és az egyéb felszerelési tárgyakkal spórolnunk, legalábbis nem olyan mértékben, mint az első részben. A hadszíntérre persze gyűjtögethetünk érdekes dolgokat az ellenféltől, vagyis robotunkat továbbra is kedvünk szerint építhetjük majd át.

A csatamezők mind látványosabbak és változatosabbak lettek, külön szeretném kiemelni az éjszakai bevetések valamint a mocsár – pontosabban az iszap - nyújtotta „élvezeteket”. Nagyon komoly fejlődés figyelhető meg robotunk mozgásán, képes guggolni, kúszni, oldalazni, futni és ugrani, talán csak a törökülés nem szerepel a repertoárjában. Ezentúl már az sem mindegy, hogy honnan kapunk találatot, hiszen masinánk egy komolyabb hátulvágás hatására például menthetetlenül orra bukik.

Az előző részben mozi jeleneteket is láthattunk a küldetések között, itt sem lesz ez másként, azzal a különbséggel, hogy a 3-4 percnyi hangulateltöltő Silicon animáció kivételével mindent a program saját 3D rendszerének felhasználásával készítettek. A történetnek semmi köze az első részhez, az egyetlen közös elem Terra Nova világa. Összesen 40 küldetést teljesíthetünk, ez azonban csálka szám, hiszen a történet elágazásainak köszönhetően már 25 bevetés után végig lehet játszani a Heavy Gear 2-t. Akinek mindez kevés, annak ott a többjátékos üzemmód, amelyben egyszerre akár tizen is küzdhetnek egymással. Az összes ismert játékmódot (teampay, CTF stb.) támogatja a program, sőt, a neten még a Starcraft rendszeréhez hasonló ranglista felállítását is tervezik.

HEAVY GEAR II



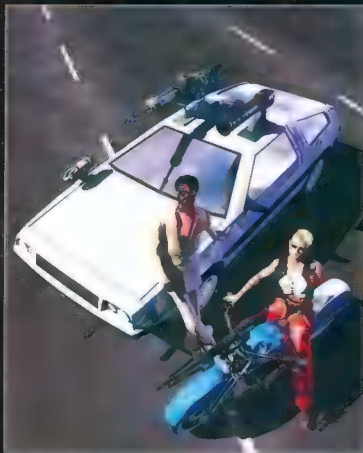
ACTIVATE 98
HEAVY GEAR 2 ELŐZETES
 REAL TIME STRATÉGIA
 1998 KARÁCSONY



Dave Georgeson,
 a Heavy Gear II
 producere



INTERSTATE '82



Képzeliük csak el a következő szituációt: Las Vegas utcáin javában folyik a kergetőzés amikor egyszer csak a menekülő Pontiac hatalmas fékezéssel megáll egy kis mellékutca előtt, az ajtaja felpattan és egy rosszarcú férfi ugrik ki belőle. Beszalad az utcába, mi pedig mit sem sejtve követjük az autónkkal. Akárcsak a filmekben, ellenfelünk ott áll az utca végében, rezzenéstelen kezével a revolverét pontosan ránk szegezi és hamarosan egy olyan sorozatot ereszt meg ránk, hogy – vesztünkre – muszáj félrerántani a kormányt...

A '97-es év egyik legeredetibb játéka kétségtelenül az Interstate '76 volt. A főhős, Grove szerepében végigautóztunk Amerika sivatagait, miközben szinte megállás nélkül rosszfiúkra lövöldöztünk. Az egész leginkább a Starsky és Hutch-ra hasonlított, az 1999 tavaszára tervezett folytatás látán azonban már inkább a Miami Vice jut az ember eszébe. A főszereplő az első részből megismert Taurus lesz, aki ugyan hatalmas pajeszt megőrizte a hetvenes évekből, haját azonban időközben egészen megkurtyította.

Az Interstate '76 megjelenése óta eltelt év természetesen nem múlt el nyomtalanul a fejlesztők fölött, így látvány terén is '99-es színvonalra számítsunk. A környező táj sokkal látványosabb lesz, mint az első részben, így nem csupán a sivatagban, hanem Amerika egyéb vidékein is lehet majd száguldozni. Nem ritkák a városi pályák sem, Las Vegas utcáin haladva még a nagyobb kaszinók is felismerhetők lesznek. Valóra válik sokunk titkos álma, néha a filmekben látott módon kirkatokon is át lehet majd hajítani,

sőt, csikorgó kerekekkel akár parkolóházakban is kergetőzhetünk.

Az előbb leírtak ellenére az Interstate '82 legnagyobb újítása, hogy hősünk ki tud szállni az autójából. Grand Theft Auto módra szerezhet magának egy másik járművet (legyen az akár motorbicikli vagy szemeskocs) és azzal folytathatja az üldözést – vagy a menekülést. Az első részben csak a kocsi sérült, itt viszont már a vezetőnek is lesz élete. Nem elég tehát egyszerűen rípiyára löni az autót, a cél az, hogy a sofőr is jobblétre szenderüljön. Ebből adódik a többjátékos rész változása is, hiszen így bármikor átnyergelhetünk egy másik autóra, akár ha kedvünk tartja, sőt, ha



**Zack Norman – a producer –
le sem tagadhatná, hogy
Kaliforniában él...**

nélkül is barangolhatunk az utcákon. Ennek az újításnak köszönhetően sokkal „mélyebbe” és érdekesebbé válik a játék, hiszen a játékosok variációs lehetőségei úgyszólván végtelenek. Nem csupán a „nekem van nagyobb páncélom és puskám” alapelv érvényesül és ez már magában komoly szempont. Mindezek tetejébe a program technikai változásai is kiemelt figyelmet érdemelnek. A dinamikus fényhatások igazán látványosak, az autók pedig a tervek szerint látható módon sérülnek majd. A kocsi felborul, oldalára fordul, húzza a féknyomokat és darabok esnek le róla.

A történet is legalább annyira jó lesz, mint az első részben, ráadásul éppen „előző önmagunkat”, Grove-ot kell kiszabadítanunk elrablói markából. A program messze van még a befejezéstől, de már bemutatott állapotában is igen biztatóan festett, érdemes lesz várni rá!

ACTIVATE99

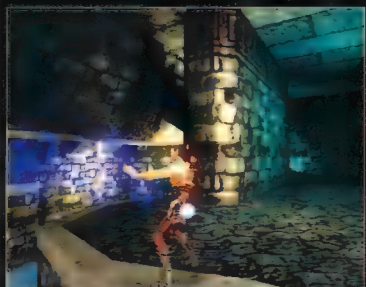
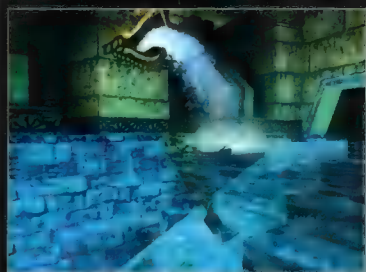
**INTERSTATE '82
AUTÓSZIMULÁTOR
1999 TAVASZ**



A Raven első komoly alkotása a jó pár évvel ezelőtt megjelent, fejlesztett Doom engine-nel készített Heretic volt. A Hexen, valamint a Hexen 2 tovább öregbítette a cég hírnevét, és a látottak alapján a karácsonykor boltokba kerülő Heretic 2-ben sem fogunk csalódni.

A program a Quake 2 3D rendszerének egy feljavított változatával készült, de – szemben a Raven korábbi játékaival –, külső nézetes megjelenítés felhasználásával. Lehet, hogy ez csak Lara Croft sikere miatt van így, bár a hivatalos magyarázat szerint „a főhős jó néhány olyan mozdulat – például szaltó, oldalra pördülés – elvégzésére is képes, ami 1st person nézőpontból nem igazán megvalósítható”. Az eredmény mindenestre igen meggyőző, akárcsak a Hexen 2 esetében. Itt is megdöbben az ember, hogy mennyi mindent lehet kihozni a Quake 2 motorjából.

te. Természetesen itt is a Serpent Riderek állnak a háttérben, de hogy ezúttal pontosan mi okból is gonoszoknak, egyelőre még maradjon titok. A játékmenet szempontjából komoly változás, hogy a fejlesztők szakítottak a korábbi programoknál már bevált HUB rendszerrel, azaz nem kell négy-öt pálya között bókászni, hogy megtaláljuk a megoldást a továbbjutáshoz (ergo kevesebb töltögetési idővel számolhatunk). A rejtvények is egyszerűbbek lesznek, hiszen a hangsúly magán az akciórészen lesz. Azon az akciórészen, amely elsőre ugyan kicsit furcsának tűnhet, de rövid gyakorlás után rájön az ember, hogy nemcsak látványos, de fantasztikusan élvezetes is. A hagyományos fegyverek mellett rengeteg varázslattal is rendelkezünk, melyek közül néhány csak védekező, míg mások kifejezetten támadó célt szolgálnak. A legegyszerűbb tűzlab-



Hősünket rengeteg önállóan is mozgatható egységből építették fel a programozók (külön mozog például az alkarja és a kézfeje), ennek köszönhetően igen sok mozgáskombináció elvégzésére képes. A szokásos mozdulatok mellett fegyvereivel is egészen érdekes dolgokat tud művelni, egy bot segítségével például Szergej Bubka módjára átlenlűd néhány alacsonyabb termetű szörny felett. Ugyancsak látványos, ahogy a falról (vagy bármilyen függőleges tárgyról) lendületet véve hátraszalot csinál. Érdemes kísérletezni a rendelkezésre álló eszközökkel, bizonyos tárgyak és/vagy varázslatok kombinációi ugyanis új mozdulatokat eredményezhetnek.

A történet egy furcsa vírus körül bonyolódik, mely hősünk egész világát megfertőz-

dától elkezdve, teleportáláson keresztül a csirkévé változtató varázslatig minden megtalálható a repertoárunkban. A Raven korábbi játékaiból ismert módon itt is kétféle löserünk lesz, ezekkel kell majd okosan takarékoskodni.

Nem csupán az egyes pályák látványa lenyűgöző (bár a falu a piactérral nem akármilyen), de a szörnyek is nagyon „élet-hűek”, és ez nem csupán a 24 bites színmélységnek köszönhető. Jól sikerült találatok esetén röpködnek a végtagok, a robbanások után pedig minden csupa vér. Ez utóbbi móka ugyan nem tett rám igazán mély hatást, de maga a játék ettől függetlenül is olyan gyönyörű, hogy élmény egyszerűen csak barangolni a pályák között.

A Heretic 2 szinte biztosan '98 őszének egyik sikerprogramja lesz.





Sid Meier ugyan nincs a csapatban, a Civilization: Call to Power azonban várhatóan ennek ellenére is maximálisan megfelel a rajongók elvárásainak. Sokan azt gondolhatják, hogy egy kicsit talán elhamarkodott dolog ilyesmit leírni a program tényleges kipróbálása előtt, de én így is ki merem jelenteni, hogy ez a játék alighanem minden Civilization rajongó álmának megtestesülése lesz. Hogy miért? Alapjaiban ugyanaz, mint az előző részek, és emellett annyi fantasztikus új ötlet van benne, hogy már ez magában elegendő elegendőnek látszik a sikerhez.

Krisztus előtt 4000-től egészen időszámításunk szerint 3000-ig telerelgethetjük civilizációnk útját; ez ezer évvel nagyobb időintervallum, mint amit az előző részek tartalmaztak. A nézőpont ugyanaz, az egységek azonban – az Age of Empires hatására – 3D-szek lesznek (3D kártya azért nem alapfeltétele a játéknak). Ennek hatására az apró animációk is élethűbben festenek, külön öröm látni egy tank és néhány kőbalta összecsapását. Tőlünk függ, milyen stratégiával próbáljuk érvényre juttatni akaratainkat, háborúzzhatunk és kereskedhetünk, de egyéb indirekt (politikai és gazdasági) módszerekkel is próbálkozhatunk. Remek példa erre a hittérítés vagy későbbi korokban az ügyvéd, aki addig kavarja

larmcsinyeket hajthatunk végre, sőt, inkvizíció is hirdethetünk elvégre nem kellemes állapot, amikor a könnyen befolyásolható tömegek legnagyobb ellenségünkben tisztelik vallási vezetőjüket...

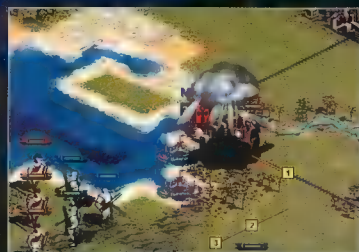
Aki mindezeket a finom megoldásokat kevésbé kedveli, annak ott van a fegyverkezési verseny és a háború. A hagyományos eszközök (katapult, lovasság, tank, robotrepülő stb.) mellet



A projektvezető Cecilia Barajas a kastély könyvtárszobájában fogadta a újságírókat

különböző biológiai fegyvereket is bevezethetünk, karanténba kényszeríthetjük versenytársainkat, és az sem kizárt, hogy egyes városokat egyszerűen a föld színével tegyünk egyenlővé.

A kezelőfelületen is alakítottak egy keveset, beállíthatjuk például, hogy mikor, mit, milyen sorrendben építsen a gép. Az igen fejlett MI-nel köszönhetően



jogi úton az ellenséges város életét, míg végül a rengeteg per miatt megbénul a termelés. Lehetőségünk lesz a franchise rendszer előnyeit is kihasználni és így a technológia eladása után hozzánk áramlik a haszon. Politikai úton is megkeseríthetjük szomszédaink életét, elégedetlenséget szíthatunk a nép soraiban, ál-

elég lesz annyit beállítani, hogy az embereket elégedetté kívánjuk tenni, esetleg a termelést akarjuk maximalizálni, és a program már ismeretlenségig alakítja stratégiánkat. Természetesen ezt az opciót nem kötelező használni, de bizonyos szituációkban igen sokat segíthet.

ACTIVATE 98

CIVILIZATION: CALL TO POWER
STRATÉGIA
1998 KARÁCSONY



ebben a hónapban

Ebben a hónapban

Az utóbbi hónapokban érdekes térszertei terjedt el a világ PC-s és télmagazeti között, a nagy Dune 2500-szorosok. Az egyszerű szöveges játékok világát varázslta az új Dűnét, fenntartva neki jó sok oldalt az újratartó Lapadta fáján egyre nagyobbak lesznek a telepítések és e-mailek a Woodward és a Virgin irányába, majd jön a végleges Dűne majd legkövetkező...

Az új – Dűne ide vagy oda – az eddigi hónapokhoz hasonlóan, most sem szűkülőnk meg a játékokban. Itt van a fantasztikus Final Fantasy 7, most végre megtudhatjuk, miért dőlt meg szinte kiégett nélkül minden PSX-tulajdonos annak idején. Megkezdte a négy éve behatárolt csodajáték a Rise of Darkness, a Tomb Raider babája, a Deathtrap Dungeon, az új Mortal Kombat.

Mind ezek idejében a szuszit megadhatjuk a legerősebbnek csak a real-time stratégia játékok között szerepel az új dátumról számolhatunk be. Legyen az Master Commander-utánérzésű robotos játék (Cyberstorm 2, Robo Rumble), Aliens-ből és Starship Troopers-ből összeállított sci-fi (Dominion) vagy hűtem kommandós-történet párharc (SWAT 2), egy a lényeg: a nagy akció, több-kevesebb taktikázással egyaránt garantálja a sikerét.

És hogy mindig legyen ködök a valószínűsítések diadalmezeje? Mivel a napokban kezdődik a londoni ECTS, a hárszál a valószínűsítés a ZED-ben találhatók.

Fókuszban az emberszimulátorok
Final Fantasy VII.

Deathtrap Dungeon

Heart of Darkness

Mortal Kombat 4

Sanitarium

Dominion

Cyberstorm 2

Fields of Fire

SWAT 2

Operational

Art of War

Robo Rumble

Comanche Gold

Street Fighter Alpha

Vangers

26

34

38

41

42

44

46

48

50

52

56

58

60

60

61



ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltört? A Magyar Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. megkarcolódott az ezüst felület, esetleg darabokra tört a lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleérkező, meggyújt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről? Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutatott cíket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezben, van-e DirectX installálva. Ha van rá lehetőség, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-1351), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható? Egyszerre szoktuk küldeni az újságot az előfizetőknek, illetve átadni terjesztésre, aztán a posta versenyfut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságosok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kaptad meg az előfizetett újságot, akkor már gond van – de megoldjuk a problémát, ha azt jelzed felénk faxon, levélben vagy e-mailben.

...nincs CD az újság mellett? Ha újságosnál vagy számítástechnikai szaküzletben veszed a ZED-et: ne féssz, míg nem győződsz meg róla, hogy ott a CD! Ha előfizető vagy, ugyanaz a helyzet, mint a történet CD esetében.

...szeretnék előfizetni, de nincs előfizetési csekem? Normál, postán kérhető csekken előfizethetsz (címezett: CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 PF27), a közlemény rovatba írd bele, melyik számlát szeretnéd az előfizetést kért (lehet akár visszamenőleg is!).

...a ZED régebbi számaint szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók? A gyűjteményből hiányzó, régebbi számainkat megveheted a szerkesztőségben (Budapest, Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvétellel.

...nem szúrta ki a szemem az első oldalon a hatalmas ELKÖLTÖZTÜNK felirat? Inkább többször, mint egyszer sem! Alapra újra kerüljük a szerkesztőségünk elköltözését, új címtünk: Budapest, XI. Bartók Béla út 152/C, új telefonszámunk: 203-1351. A postai címtünk (CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 PF27) változatlan!

HARDLINE™ „Suli” AKCIÓ!



109. 900 Ft+Áfa

HARDLINE™ „Suli” konfiguráció:

- Alaplap
- IBM/Cyrix 200 MHz multimédiás processzor
- Mini torony ház
- 16 MB RAM memória
- 1.44 FDD floppy meghajtó
- 1.5 GB HDD merev lemez
- 1 MB VGA videokártya
- 24 x CD-ROM meghajtó
- 16 bit SB kompatibilis hangkártya
- 105 gombos magyar billentyűzet
- 3 gombos egér
- Irópad
- 50 W-os multimédia hangfal
- 19" SMILE monitor
- Szabaddon felhasználható DOS-t tartalmaz
- Igény szerint: OEM Win95: 19.600 Ft+Áfa

**Plusz ajándék
szoftverek 10.000 Ft
értékben!**



1.44" floppy lemezegység

- 3.5" méret
- 100% PC kompatibilis
- 250-500 kb/s
- MTBF: 50.000 óra



Plusz ajándék
MCGA/DA világosító
CD-ROM

4.190 Ft+Áfa

Hangkártya 16 bit Stereo

- CD minőség
- Full duplex mód
- MPC2 kompatibilis
- Fehérvíz és kéltész
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT



Plusz ajándék Internet
Katalógus CD-ROM

2.990 Ft+Áfa

24xCD-ROM

- IDE/ATAPI
- Motorola tálcá
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis



Plusz ajándék
Computer Katalógus
CD-ROM

9.990 Ft+Áfa

Faxmodem 33.6K

- 33.600 bps
- Adat, fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT



Ajándék Internet
Katalógus CD-ROM és
két hét ingyenes
Internet hozzáférés

8.990 Ft+Áfa

Destiny PC botkormány

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb
- Kiváló minőség



Plusz 1 ajándék
játék CD-ROM

Bruttó: 2.490 Ft

Combat PC játékpád

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus
- 2 tűzgomb



Plusz ajándék
játék CD-ROM

Bruttó: 2.490 Ft

32xCD-ROM

- IDE/ATAPI
- Motorola tálcá
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis



Plusz ajándék
Computer Katalógus
CD-ROM

11.990 Ft+Áfa

Faxmodem 56K

- 56.000 bps
- Adat, fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT



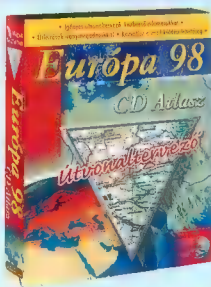
Ajándék Internet
Katalógus CD-ROM és
két hét ingyenes
Internet hozzáférés

14.500 Ft+Áfa



Magyar nyelvű CD-ROM újdonságok

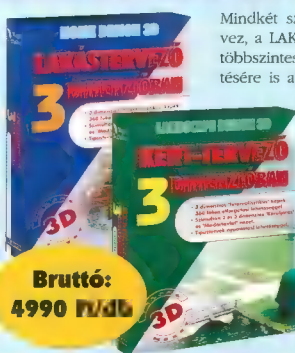
www.cyberstone.hu



Bruttó: 8990 Ft

Megjelent magyar nyelven a világ egyik legjobb Európa útvonaltervező szoftvere!

- 50 európai ország
- 530.000 km ábrázolt úthálózat
- Lépték: 1:300.000
- Útnyilvántartás készítésére felhasználható
- Alternatív megoldásokat is kínál
- Nyomtatható felület



**Bruttó:
4990 Ft/db**

Mindkét szoftver 3 dimenzióban tervez, a LAKÁSTERVEZŐ program akár többszintes házak terveinek elkészítésére is alkalmas, a KÉRT-TERVEZŐ pedig az ahhoz tartozó kert megtervezésére.

- a két szoftver egymással kompatibilis
- a programban a meglévő termintékek felhasználhatók
- szimultán 2 és 3 dimenziós nézet
- nyomtatási lehetőség
- építési költség és kölcsön törlés számítások



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com

www.automex.com



QUAKE-UTÓDOK

Quake-klón, first person shooter, „emberszimulátor”.

Mindegy, miként hívjuk, az biztos, hogy az id Software a Wolfeinstein, majd a Doom elkészítésével egy igazi lavinát indított el.

Egyre több és több ilyen stílusú játék készül, amelyek közül nagyon nehéz választani. A nagy nevek mellett sok új versenyző is feltűnt, hogy ki lesz a győztes, azt majd az idő eldönti. A játékok nagy többsége a Quake 2 vagy az Unreal engine-jét használja, a bátrabbak azonban saját 3D megjelenítést választottak.

Most pedig lássuk, hogy mi minden várható a first person shooterek háza táján.

Blood 2

A Blood első része a Duke Nukem 3D engine-jét használta, ez azonban nem igazán tett jót a programnak, a megjelenés idején már egy kicsit elavultnak számított. A készítő a második résszel már nem szeretnének ugyanazt a hibát elkövetni így egy saját fejlesztésű engine-t dolgoztak ki. Ennek érdekessége az, hogy a Microsoft bízta meg őket, hogy készítsenek egy 3D engine-t a DirectX számára. A DirectEngine (akkor még így hívták) fejlesztése el is kezdődött, de a Microsoft később úgy döntött, hogy mégis szükségük rá. Mivel a jogokat ők birtokolták, a Monolithnak vissza kellett vásárolnia a saját fejlesztésű programját tőlük! Ez meg is történt, ezután persze egyből át is keresztelték az engine-t, lett belőle LithEngine, ami támogatja mind a Direct3D-t, mind a Glide-ot.

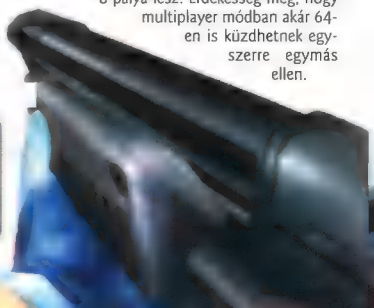
A játék sztórija röviden: az első rész löszereplőjének, Calebnek nem sikerült teljesen elpusztítania a Cabal szektát, amely most ismét az életére tör. Hosszas munkával sikerül felélesztenie a szekta három régi ellenségét. E négy karakter valamelyikével vágatunk neki a játéknak. A Hexen II-höz hasonlóan a Blood 2 is HUB rendszerű játék lesz, azaz nem úgy kell végigcsinálni a pályákat, mint anno a Doom II-ben: kiírt mindenkit és utána átmegyek a következő szintre. A feladatok több szinten keresztül húzódnak, és az sem ritka, hogy vissza kell térni egy régebbi pályára.



A Blood 2 hangulatában különbözni fog a többi first person shootertől, hiszen a készítő egy nyomasztó horror-játékot szeretnének készíteni. Már a Blood első részét is ilyennek tervezték, de kb. annyira lehetett borzongani rajta, mint a Hullajó c. filmen...

A program négy epizódból fog állni, mindegyikben 7-8 pálya lesz. Érdekesség még, hogy multiplayer módban akár 64-en is küzdhetnek egyszerre egymás ellen.

**BLOOD 2
MONOLITH
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 OKTÓBER**



Klingon Honor Guard

A Star Trek univerzum jelentősen le maradt a nagy vetélytársától, a Star Wars-tól, legalábbis ami a first person shooterok világát jelenti. A LucasArts már több ilyen stílusú játékot is letett az asztalra. A Dark Forces-t és a Jedi Knightot; mindkettő nagy sikert aratott. A MicroProse ezek után úgy döntött, hogy egy Star Trek-es emberszimulátort készítsenek, ennek érdekessége, hogy nem a „jó” oldalon, azaz a Föderáció oldalán, hanem a klingonokkal játszhatunk, akik tudvaleg a régebbi filmekben az emberek ellenségei voltak.

A program sztorija szerint a játékos a Klingon Elit Testőrség tagja, célja a Klingon nép ellenségeinek megsemmisítése és az uralkodó védelme. A készítőik igyekeztek hűek maradni az eredeti filmekhez, az első küldetést pl. Kurntól kapjuk, aki a Star Trek filmekből megismert Worf testvére. Kurn hangját ugyanaz a színész kölcsönözte, aki a TV sorozatban is megszólaltatta a Klingon harcost: Tony Todd. A programban nem lesznek movie-k, az összes sztori a játék engine-jével kerül bemutatásra. Aprópó, engine. A készítőik az Unreal engine mellett döntöttek, emiatt a hardver követelmények valószínűleg igen magasak lesznek. Ismert az Unreal engine-jének egyik hibája, mégpedig az, hogy egyszerre nem tud sok ellenséget megjeleníteni (a Quake 2-vel ellentétben), ezért a Klingon Honor Guard készítői úgy döntöttek, csökkentik a poligonok számát, amelyek a lényeket építik fel. Emiatt az ellenségek kicsit szögletesebben fognak kinézni, mint az Unrealben, viszont egyszerre több ellenség lehet a képernyőn.

A játékban szereplő fegyverek is tükröznék fogják a Klingonok viszonyát a harchoz, több kézfegyver lesz a programban, mint a többi first person shooterben. Az összes fegyver a filmek alapján készült, különösen érdekes lesz a

KLINGON HONOR GUARD
MICROPROSE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER

Bat'leth, a Klingonok két-pengéjű „kése”, amely a Next Generation sorozatban volt látható.

A fegyverekhez hasonlóan a helyszínek elkészítésénél is igyekeztek az alkotók minél inkább hűek maradni a filmekhez. Ilyen pálya lesz pl. a Rura Penthe, amely a hatodik Star Trek mozifilmben szerepelt (Undiscovered Country).

A játék valószínűleg nemcsak a Star Trek rajongóknak fog örömet szerezni, de az biztos, hogy ők értékelni fogják az eredeti helyszíneket, fegyvereket és ellenségeket.



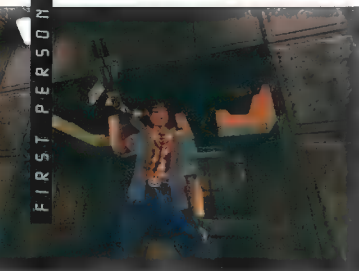
Daikatana

A first person shooterok közül talán legtöbbször ezt a játékot várják legjobban, hiszen hamarosan kiderül, hogy John Romero mire képes az id Software nélkül. Az id megmutatta, hogy Romero nélkül is képes nagyot alakítani (lásd Quake 2), most Johnon a bizonyítás sora. Azért nem sikerült teljesen elszakadnia régebbi cégétől, hiszen a Daikatana a Quake 2 engine-jét fogja használni. A játékos célja, hogy a Daikatana nevű kard segítségével verekedje végig magát négy epizódon és 32 szinten. A program érdekessége, hogy a többi first person shooterrel ellentétben minden epizód olyan, mintha egy teljesen önálló játék lenne: különböző fegyverek, ellenségek, hangulat és zene szerepel minden részben. A játék hőse Hiro Miyamoto, aki két segítőjével, Mikiko Ibiharával és Superfly Johnsonnal együtt vág neki a nagy kalandnak. A sztori játék közben alakul, minden animációt az engine jelenít meg. A játék körül igen nagy a felhajtás, az Eidos óriási reklámkampányt szervez, amely középpontjában nem is a játék, hanem maga a készítő, John Romero áll. Mr Romero eléggé előre gondolkodik, hiszen a Daikatana még sehol sincs, ő azonban bejelentette, hogy a játék második részét már az Unreal engine-jével fogja elkészíteni. Az biztos, hogy az Unreal engine jóval látványosabb dolgokat képes megjeleníteni, mint a konkurencia „motorja”, de nem túl korai-e tervezgetni a dolgokat, amikor még azt sem tudja, mekkora sikere lesz a Daikatánának?



EIDOS/MON STORM
MAGYARIZÁSI IDŐ:
1998 NOVEMBER

Prey



PREY

GT/3D REALMS

MEGJELENÉSI IDŐ:
1999 ???

Az GT az Unreallel igen magasra tette a mércét, de még ezt is megpróbálják túlszárnyalni. A 3D Realms által fejlesztett Prey lesz – a készítőik véleménye szerint – az első harmadik generációs first person shooter. A játék a cég saját engine-jét (a Prey engine-t) fogja használni, amelynek érdekessége, hogy egyáltalán nem támogatja a szoftveres renderelést. Ez azt jelenti, hogy legyen bármilyen erős gépünk is, kénytelenek leszünk venni egy 3D gyorsító-kártyát. Erre a döntésre azért is

volt szükség, mert a játékokban igen sok speciális effekt lesz, többek között rengeteg tükröződő felület és színes fények is. A játék összes textúrája 16 bites színminőségben lesz letárolva és saját palettával fog rendelkezni. (Ez már az Unrealben is így volt, de a Quake 2-ben még nem.) Nemcsak grafikai,

hanem játéktechnikai újdonságokban sem szűkölködik majd a program, például lehetőségünk lesz arra, hogy

menet közben fejünket balra vagy jobbra fordítsuk, anélkül, hogy haladásunk irányát megváltoztatnánk. Ez igen érdekesen hangzik, de kérdés, hogy mennyire lesz az irányítás emiatt túlbonyolítva. Az összes készülődő first person shooter közül talán a Prey az, amelynek a technikai paraméterei a legmagasabbak (még az Unrealt is lekörözik), kérdés, hogy milyen hardver szükséges hozzá, hiszen egy átlagos gép valószínűleg nem lesz elég a futtatásához.



Duke Nukem 4Ever



A másik GT/3D Realms koprodukcióban készülő játék főhőse már szerepelt egy first person shooterben, a Duke Nukem 3D-ben. A játék megjelenésekor óriási siker lett, ebben hatalmas szerepet játszott Duke „image”-e is. A szőke, széles vállú, napszemüveges, ropant macho főhős, aki időtlen beszélősokkal szórakoztatja a játékosokat, hamar népszerű lett. Mi sem bizonyítja jobban azt, hogy a játék egy legjobban eltalált része Duke szövege-lése volt, mint, hogy a készítőik pályázatot írtak ki az interneten, hogy a rajongók próbáljanak minél jobb beszélősokat kitalálni. A nyer-

tes szöveg – amelyet nem fogok most idézni, lévén elég szalonképtelenre sikeredett – be kerül a végleges játékba is.

A program körül egyébként a kelleténél is több a botrány, az egyik legnagyobbat az volt, amikor a fejlesztők felrúgták a id Software-rel kötött szerződésüket és úgy döntöttek, hogy a Duke Nukem 4Ever az Unreal engine-jét fogja használni. Emiatt aztán tovább csúszik a játék megjelenése.

A program sztorija nem sokat változott a Duke Nukem 3D óta, hősünk feladata ismét több száz idegen kiirtása lesz. Az Unreal engine-nek köszönhetően (remélhetőleg ez már végleges döntés), Duke végre hozzá méltó grafikai világban fog megjelenni. Mit is lehet ehhez hozzátenni? Duke Nukem mindörökké...

DUKE NUKEM 4EVER
GT/3D REALMS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999

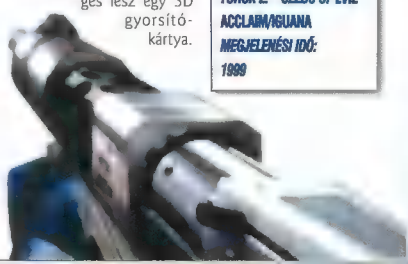
Turok 2



A Turok első része egy igen érdekes színfolt volt a first person shooter játékok palettáján. Sokan voltak, akiknek nagyon tetszett a játék, mások viszont ki nem állhatták. Ennek valószínűleg az volt az egyik oka, hogy a program magán hordozta a konzolos ősnének egyik nagy hibáját, nevezetesen azt, hogy nem lehetett bárhol kimenteni a játékállást, csak a Save-pontoknál. Abban azonban mindenki egyetértett, hogy a játék gyönyörű volt, a kód effekt különösen szépre sikeredett. A második rész is saját 3D engine-t kap, a T23D-t, amely még látványosabb megjelenítésre lesz képes, mint

elődje. Többek között valósidejű fényforráskezelés és 16 bites színminőségű nagyfelbontású textúrák lesznek a programban, amely egyszerre készül PC-re és PSX-re is. A játékban 45 féle ellenség lesz, és a program érdekessége az is, hogy a mostani divathoz hasonlóan már ehhez is szükséges lesz egy 3D gyorsító-kártya.

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL
ACCLAIM/NUANA
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999



X-COM: Alliance

Az X-COM sorozat legutóbbi része, az Interceptor szakitott a korábbi hagyományokkal és a stratégizás helyett az űrharcra helyezte a hangsúlyt. A következő rész, az Alliance ismét más megközelítésből próbálja meg bemutatni az emberek és az idegenek harcát. Ez a játék az egyetlen a most bemutatott first person shooterek közül, amely nem tisztán akciójáték lesz, ha-

nem a stratégiai programok néhány jellegzetességét is magán viseli. A MicroProse itt is – másik készülő játékához, a Klingon Honor Guardhoz hasonlóan – az Unreal engine használata mellett döntött.

A sztori nem túl bonyolult, de egy ilyen játéknál nem is ez a lényeg: az X-COM pár embere az idegenek bolygójára kerül egy dimenziókapun keresztül. Ott megtudják, hogy az idegenek nemcsak őket, hanem az Ascidian nevű fajt is fenyegetik. Az X-COM tagjai szövetségre lépnek az Ascidianokkal, mivel csak ők tudnak nekik segíteni, hogy visszatérhessenek a földre. A játékban négy harcost irányíthatunk egyszerre, azoknak a szereplőknek, amelyekkel éppen nem mozgunk, különböző parancsokat adhatunk és emberünk ennek megfelelően fog viselkedni (pl. tüzelj mindenre ami mozog, tereld el az ellenség figyelmét, rejtőzz stb.). A 15 szint remélhetőleg elég változatosságot fog biztosítani azoknak, akik nem(csak) az öncélú lövöldözést élvezik, hanem gondolkodni is szeretnek.

X-COM ALLIANCE

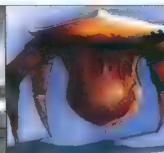
MICROPROSE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 VÉGE

Half-Life

A Valve programozó csapat igen régóta készíti már a Half-Life-ot a Cendant számára. Igaz, hogy a készítő a Quake 2 engine mellett döntöttek, de eléggé „belepiszkálták”. John Carmack talán rá sem ismerne. A játék többek között támogatni fogja az MMX processzorokban lévő extra lehetőségeket, a textúrák pedig 24 bites színmélységben fognak pompázni. A program főszereplője Gordon Freeman, aki egy titkos kutatóbázison dolgozik. Egyik nap elszabadul a pokol és különös teremtmények lepik el a labor folyosóit. Gordonnak nincs más választása, ha életben akar maradni, mint felvenni a harcot. Ha minden igaz, ez lesz az első igazi „interaktív first person shooter”, vagyis minden szobában történik valami, amire hősrünknek reagálnia kell. Néha egy orvost kell fedeznünk, aki éppen mellbelőtt bajtársunkba próbál életet lehelni, máskor a szemünk láttára elrabolt professzort menthetjük ki egy szörny karmai közül. A játékban egyébként lesz szoftveres renderelő rutin azok kedvéért, akik nem rendelkeznek 3D gyorsítókártyával.

HALF-LIFE

SIERRA/VALVE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER



NEV	MEGJELENÉS	KIADÓ	ENGINE	MÉRT LESZ JÓ A JÁTÉK	TECHNIKAI ÉRDEKESSÉGEK
ALIENS	'98 október	GT	saját (Lithengine)	Horror hangulat	Eltérő tulajdonságú fűhősök
ALIEN VS. PREDATOR	'98 november	MicroProse	Unreal	Star Trek univerzum	Közelhacsi fegyverek
DIABLO	'98 november	Eidos	Quake 2	John Romero design	Időjárás szimulálása
DIABLO II	1999	GT	saját (Prey engine)	A 3D Realms készíti	Portál-technológia
DUKE NUKEM	1999	GT	Unreal	Duke Nukem image	?
DUKE NUKEM 3D	1999	EA	Saját	Új generációs engine	Extra sok poligon
DUKE NUKEM 3D: TROOP 2	1999	Acclaim	saját (T2-3D engine)	Dinoszauruszok	Még valóságosabb dinoszaurusz-modellezés
X-COM: ALLIANCE	'98 vége	MicroProse	Unreal	X-COM környezet	Egyszerre 4 embert irányíthatunk
HALF-LIFE	'98 november	Sierra	Quake 2	Interactive világ	Széljárás szimulálása
WIN	'98 szeptember	Activision	Quake 2	Levelord készíti a pályákat	Történet által meghatározott játékmenet
QUAKE ARENA	1999 eleje	Activision	Saját	Az id software készíti	Hullámos felszínű objektumok

Quake Arena

Az id Software következő first person shooterre igen sok változáson ment át az utóbbi időben. Először olyan hírek terjedtek el, hogy Trinitynek fogják hívni, aztán a következő pletyka a Quake 3 elnevezést terjesztette. Végre megérkezett a hivatalos bejelentés egyenesen John Carmacktól: a program csak az internetes játéka lesz kihegyezve és Quake Arenának fogják hívni. Akik egyedül szeretnék játszani, csak Botok ellen küzdhetnek. A játék minimális hardver követelményei igen magasak lesznek: P200, 32 M Ram és 3D gyorsítókártya. John Carmack szerint az engine annyira fejlett

QUAKE ARENA
ID SOFTWARE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 ELEJE

lesz, hogy egy sima Voodoo alapú kártya már nem igazán lesz elég a program optimális futtatásához. Ő egyébként egy 12 megás Voodoo 2-t, vagy egy Intel 1740-es kártyát javasol. Megjegyzi még azt is, hogy egy Rendition 2200-es kártyával lesz a legjobb a játék. A grafikai engine legnagyobb újítása a domború felszínnek használata és a „bump-mapping” technológia lesz (ez egy árnyékolási eljárás). Az árnyékok dinamikusak lesznek és akár meg is törhetnek a különböző felületek felszínén. A játék zenéje továbbra is CD Audio lesz, reméljük a Nine Inch Nails és a Sonic Mayhem után ismét sikerül egy neves előadót vagy együttest megnyerni az ügynek.

Prax War

Az Electronic Arts eddig még nem jelentetett meg first person shooter játékot, az első ilyen jellegű vállalkozása a Prax War lesz. A nem túl távoli jövőben játszódó programban a célunk egy korrupt vállalat felszámolása lesz. A játékhoz a készítőket saját engine-t fejlesztenek, amelynek két fő újítása lesz a konkurencia „mo-

torjaihoz” képest. Az első, hogy a Prax War egyszerre jóval több poligont lesz képes megjeleníteni a képernyőn, mint a Quake 2 vagy az Unreal. Mindez jóval szebb és kevésbé „szögletes” grafikát jelent majd. A másik újdonság pedig az, hogy egy felülethez több textúra is hozzá lesz rendelve. Ezekből a gép válogatni, az adott függvényében, hogy az adott felszínt milyen távolságról látjuk. Vége tehát a „pixel-erdőnek”, amely akkor látszódtott, ha közel mentünk valamihez.

PRAX WAR
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 VÉGE

FIRST PERSON SHOOTER SZLENGSZÓTÁR

3D Realm: Híres first person shooterre fejlesztő csapat, az a játékok pl. a Duke Nukem 3D és az Unreal.

BFG: Big F*king Gun.** A Doom és a Quake II legendás fegyvere, amely gyakorlatilag mindenkit elpusztít, aki a látómezőben van.

CTF: Capture the Flag. Egy multiplayer játéktípus, melyben az a cél, hogy az ellenséges csapat zászlaját megszerezzük és visszavigyük saját bázisunkra.

Deathmatch: Olyan többszemélyes játéktípus, ahol a játékosok egymás ellen küzdenek, nem egy csapatban a gép ellen.

Doom: A stílus igazi meglepetése, mai napig a leghangulatosabb PC-s játékok egyike.

Duke Nukem: Az egyik legnépszerűbb first person shooter főszereplője, az igaz Ferfi.

Engine: Egy játéknak az a központi fontosságú része, az az egyes objektumok megjelenítésért és mozgásáért felelős. First person shooterként mi a játék „lelke”, csak rá kell „aggatni” a grafikai elemeket és kész is a játék. Ezért a jobb nagysikerű engine-ek licenstér áruba is szoktak becsúszni, pl. a Quake-engine felhasználásával legalább 8-10 játék készült.

First person shooter, „emberszimulátor”: Olyan rokkantozás játék, ahol a játékteret a főhős szemszögéből nézzük, hősünkben csak a fegyvert tartó kezét látva.

Frag: Multiplayer játékokban a „pontszámunk”, ez mutatja, hogy hányszor lőttük le a többieket.

Frame rate, FPS: Képsimulációs frekvencia. Azt mutatja meg, hogy másodpercenként hány állóképét látunk a monitoron. 20 frame/sec körüli értéket szemünk már folyamatos mozgásnak érzékel, az alatt a mozgás darabos, „rángat” a kép. A TV-k 25-30, illetve 30 FPS értéket használnak (PAL, illetve NTSC szabvány).

Id Software: A legnépszerűbb fejlesztőcsapat, akik first person shooterreket készítenek. Az II művük pl. a Doom 1-2 és a Quake 1-2.

LPB: Low Ping Bastard. Az a játékos, akinek pingje igen alacsony, ezáltal internetes játékoknál előnybe kerül a többiekkel szemben.

Ping: Internetes játéknál az az érték, ami azt mutatja, hogy a szerver mennyire idő alatt „válaszol” a mi gépünknek. Természetesen minél alacsonyabb, annál jobb.

Poligon: Eredeti jelentése: sokszög, két dimenziós objektum. Egy három dimenziós objektum a monitoron rengeteg háromszögből épül fel. Egy ilyen háromszög egy poligon.

Quake: A nagybűtös Játék. a Nagy Őreg, a first person shooterre koronázott királya. Népszerűsége a mai napig töretlen, lásd bővebben a „Miert pont a Quake?” cikket...

Quaker: Megszállott Quake-játékos.

Real-time fényképezés: Egy módosít a játék környezetének élethűbbé tételére. Mozgó fényforrások, tükröződések, árnyékok hozhatók létre a szoftvéggel.

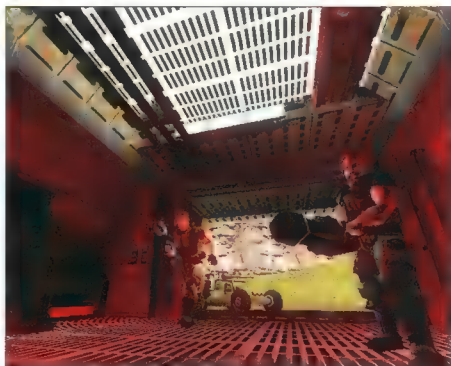
Rocket/Grenade Jump: Egy olyan mozdulatsor, amelyben ugrás közben magunk alá lövünk rakétával/gránáttal, így némi sebődés árán igen magasra tudunk ejúlni. Nem árt gyakorolni!

Teamplay: Csapatjáték.

Textúra: Mintázat, felület, az a „bőr”, amit egy vektoros objektumra helyeznek rá, mint egy vázra. Pl. egy kocka esetében a kocka élén a vektorok, a kocka oldalainak felülete pedig a ráfestett textúra.

Unreal: A stílus jelenlegi legjobbjá, a 3D Realm-től. Lásd bővebben 96/6. számunkban exkluzív bemutatóinkat.

Wolfeinstein: Az első first person shooter, mi id Software-től.



Quake 2 – Ground Zero

Valamivel több, mint hat hónapja fejlesztik a Quake 2 második hivatalos kiegészítő CD-jét, a Ground Zerót. A játékhoz készítettek egy 14 pályát tartalmazó egyjátékos epizódot, valamint 10 deathmatch pályát. A rengeteg új fegyver és ellenséglajta mellett elsősorban a program mesterséges intelligenciáját fejlesztették. A repülő szörnyek például képesek lesznek oldalazni, a földön szaladgáló társaik pedig – az Unreal mintájára – fedezékbe ugranak és onnan lövöldöznek ránk. Egyes lények képesek lesznek összedolgozni, és „ésszel” harcolni. Nagyon tetszett például az a szoba, ahol az egyik katona elindította a futószalagot, a másik pedig abban a pillanatban robbantott rám egy hordót, amikor az éppen a fedezékem mellett haladt el. Olyan is előfordult, hogy a szoba adottságait használta ki egy katona – kilőtte aolám a padlót, vagy a mennyezetről lelógó cseppkövet zúdította a nyakamba. Mindezek persze csak kiragadott esetek voltak, de azért így is elég szemléletesen példázák a beépített változtatásokat.



Ami az új fegyvereket illeti, itt van mindjárt a Chainfist. Kellemes eszköz ez az öklre szerelhető motoros fűrész, ráadásul igen komoly a sebzése, kifejezetten a multiplayer összecsapások élvezhetősége miatt. Az ETF Rifle olyasmi lesz, mint a nailgun, nem túl erős, viszont gyors. A Proximity Mine korábbi Quake-kiegészítőkből ismerős lehet, mindenhez odatapad és csak akkor robban fel, ha valaki a közelébe téved. A Tesla Mine akár egyenest a Red

Alertből is származhatna, pontosan úgy működik, mint ott a Tesla Tower. Érdekessége, hogy a megtámadott

szörny figyelmezteti társait, akik már óvatosabban közelítenek a szobához.

Ezekon kívül találhatunk majd infravörös szemüveget, sebzésduplázást és egy úgynevezett Defender Sphere-t, ami 30 másodpercig jön velünk és megtámadja azt, aki ránk löv. Kizárólag többjátékos összecsapásokban az előbbi védőgömbnek lesz még két további változata. Az egyik akkor ugrik neki támadóknak, ha életerőnk 25 százalék alá csökken, a másik pedig halálunk után veti magát a gyilkos után. Ez utóbbi nagyon mókásan működik, halálunk után is nyomon követhetjük a gömb ténykedését. Ha elveszti a nyomot, akkor megáll és bevárja áldozatát, hátha az visszatér a tett színterére. Ha sikerrel jár, megkapjuk a fragot.

Az új szörnyek közül érdemes kiemelni a Stalkert; ő kinézetre leginkább egy skorpióra emlékeztet, nagyot ugrik és képes a mennyezeten is mászkálni (valamint onnan a nyakunkba ugrani...). A Medic Commander föltámaszt és többet gyógyít, mint a sima Medic, a Carrier pedig az új főszörny szerepét kapta. Elég kellemes arzenállal rendelkezik, két chaingunnal, egy railgunnal valamint egy rakéta- és egy gránátvetővel.



QUAKE 2: GROUND ZERO
10/RAVEN
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. SZEPTEMBER



Sin

Ha valami igazán eredetit szeretnénk látni first person shooter kategóriában, akkor szeptember közepéig várunk kell ■ Sin megjelenésére. A játék a Half-Life-hoz hasonlóan ■ Quake 2 3D rendszerének egy fejávitott változatát használja, ez a játék felépítésében mégis nagyon eltér az előbbi oldalakon bemutatott programoktól. Az eredeti angol megfogalmazás szerint ■ Sin rendszere „story driven”, ami annyit jelent, hogy a történet a meghatározó, ez viszi előbbre a játékmenetet.

Hősünk körül folyamatosan zajlik az élet, néha helikopterről vadászik terroristákra, néha pedig tüzsokat kell kiszabadítania például egy bankból (ezt próbálhatjuk ki a CD-mellékletünkön található demóban is). Bonyos pályakon kötetesebb a mozgásterünk, máshol szabadon köszálhatunk és írhatjuk a gonoszokat. Mindez a történetről függ, no meg attól, hogy melyik pályán mit csinálunk. Itt is megtehetjük ugyanis, hogy a Duke Nukemhez hasonlóan mindent szétlövünk, kinyitunk, megbabrálnunk, és így néhány tetteünk ■ későbbi pályákra is hatással lesz. Egy egyszerű példán keresztül bemutatva: megtehetjük, hogy az egyik pályán szétlőjük a gátat. Ennek hatására valamelyik következő pályát elárastja ■ víz. Lehet, hogy néhány helyre csak a víz tetején úszva tudunk bejutni, amit nem tehetünk volna meg, ha nem robbantjuk fel a gátat. Ugyanígy viszont az is előfordulhat, hogy ■ rengeteg víz miatt nem tudunk bejutni egyes helységekbe. Tölünk függ, hogy melyik utat választjuk, bár a történet fő vonala ettől még nem változik. Más szóval ■ játékban rengeteg apró, felfedezésre váro elágazás lesz, egy részük csak a móka kedvéért, de akár fontosabb alküdetésekről is lemaradhatunk, ha figyelmetlenek vagyunk.

Jelen pillanatban körülbelül 40 hosszabb-rövidebb pályára számíthatunk, ami már magában is komoly játékidőt feltételez. A Quake-hoz képest rengeteg játékelemet megváltoztattak a fejlesztők, így például jelentősége lesz annak is, hogy kit hol találunk el. Egy fejlövés halálos, lába viszont legalább hatot bele kell lönni a sikerhez. Ugyancsak valószínű, hogy nem az életerőnk tudjuk növelni, hanem a páncélok és védőöltözetek számát. Ezeket egyébként a lövött terroristáktól is begyűjthetjük már amennyi maradt valami belőlük a hősünkkel történt találkozás után.

A program mesterséges intelligenciája is fejlettebb a Quake 2-nél, ellenfeleink fedezék mögül lövöldöznek ránk, löszer után futkároznak és elszaladnak, ha kevés az életerejük (vagy páncéljuk). A löszer egyébként tényleg gyorsan elfogy ha ész nélkül lövöldözünk, de szerencsére öklünk is igen jól használható.

Mindent összevetve tehát, a Sinben inkább a jól kitalált történeten és pályakon a hangsúly, nem pedig a borzasztó látványos grafikai elemeken és technológiai megoldásokon. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játéknak nem lenne jó a grafikája, sőt! Egyszerűen csak nem ez volt az elsődleges szempont a fejlesztés alatt. Amit láttunk a programból, az egyértelműen meggyőzőtt bennünket arról, hogy a Sinbe rengeteg meglepetést és ötletet zsúfoltak bele, a pályák minőségéről pedig nem más, mint Richard „Levelord” Gray gondoskodott (lásd fent). Akinek pedig még ez sem lenne elég, annak ott van Elexis, a bájos főgonosz, aki az Activision jelmondata szerint „egész éjszaka ébren fog tartani...”



Elexis
egész
éjszaka
ébren tart
majd...

A PÁLYATERVEZÉS NAGYMESTERE – LEVELORD

Vajon hogy lesz valakiből pályatervező? A válasz egyszerű – türelem, kitartás és fantázia kell hozzá. No meg nagy adag gyakorlat és egy kevés szerencse. Ezt ■ receptet persze jó néhány foglalkozásra alkalmazni lehetne, mégis Richard „Levelord” Gray esetében pontosan ennyi kellett a sikerhez.

Kevesen tudják, hogy pályafutását az amerikai hadseregnél kezdte, a tengerészetnél. Egy Alaszka magasságában lévő tengeri bázison négy éven keresztül hallgatózott orosz atommeghajtású tengeralattjárók után, mígnem egy napon valaki megmutatta neki ■ Duke Nukemet. Komoly fordulópont volt ez életében, hiszen ■ játék egy teljesen új világot jelentett neki. Kezdetben csak magánszorgalomból készített pályákat hozzá, nem sokkal később azonban benevezett pályatervező versenyekre is. A 3D Realmis fejlesztői ekkor figyeltek fel rá, az ő pályáiban volt ugyanis a legtöbb találat. Richard egész történeteket eszelt ki a pályái mellé, így nem csupán nagy szobákban kellett rohangania a játékosnak.

Nem sokkal ezután felkérték a Duke Nukem egyik hivatalos kiegészítő CD-jének megtervezésére, és innen már egyenes volt az út felfelé. A következő nagy projekt a Quake-hez készített Scourge of Armagon volt, mígnem azután néhányan összeállva Ritual néven új céget alapítottak. Első önálló munkája lesz a Sin, amihez elmondása szerint az eddigi feladatok csupán a belemegítést szolgálták. A Sinben rengeteg olyan ötletet valósított meg, amit korábban a megkötések miatt nem tehetett meg, így tulajdonképpen ezt ■ játékot tekinthetjük egy kimagasló tehetség igazi bemutatkozásának.

Terveink szerint a ZED elkövetkező számainak egyikében az érdeklődők – Levelord közreműködésével – betekintést nyerhetnek a pályatervezés igazi kulisszatitkaiba.



Final Fantasy VII

Ez a fantasy lesz a végső...?

▼ SZERKESZTŐ: Á. B.



Final Fantasy azokkal tagjai eddig csak a konzolokon léteztek, de a hirtelen megszületett Square miatt a Squaresoft elhatározta, hogy PC-re is megjelenteti a játékokat. Az Eidosban partnerre is találtuk ebben, és megkezdődött minden idők legnagyobb PSX-játékának átkonvertálása PC-re. Hogy PC-n mekkora utatere lesz a játéknak, az még a jövő zenéje, de az biztos, hogy a PSX-verzió eddig több mint hatmillió (!) példányt adott el világszerte, a megismerés napja előtté. Úgy látszik, már hatalmas sorok álltak a japán számítógépes boltok előtt.

Mitől lesz a végső fantasy?

A Final Fantasy VII egy számítógépes szerepjáték, de különbözik attól, amilyennek egy klasszikus RPG-t elképzelünk. Nem hagyományos fantasy-környezetben játszódik, hanem egy olyan világban, ahol a mágia és a technológia összeolvadt, a világot pedig a Shinra vállalat uralja. A háttér egy kicsit furcsának tűnhet azok számára, akik nem ismerik a régió Final Fantasy játékeit. Azonban megvannak a „klasszikus” RPG-kre jellemző elemek is: sok fincsa mellé egyén, egy főgonosz, rengeteg varázslat és felszerelés. A játék japánban készült, ezért igen sok közös vonást találhatunk benne a mi magunk ízlésünkkel és kényelmünkkel. Ez megmagyarázza azt, hogy miért tűnik az európai ember számára néha kicsit furcsának a történet vagy a szereplők viselkedése. A többi magyarázat is előkerül: a szereplők többségének gyermekkor van, nagy szemmel, a játék tele van teljesen furcsa eltaratásokkal, és egy olyan lány is szerepel a programban, aki valószínűleg pillanatok alatt darabokra verné Lara Croftot, ha találkoznának...

A játék főszereplője Cloud, a Shinra katonai szervezetének, a SOLDIER-nek a tagja. Am most éppen az Avalanche nevű ekoterrorista csoportba csatlakozott. A sztoriból előrelátható ennyit tudunk meg, a többi mind játék közben fog kiderülni.

A játék háttértörténete még összekuszált, amikor úgy kezdődik, hogy jó órák múltán és kitűnik mindent, a sztori mindig új fordulatot vesz. A program elején még nagyon keveset tudunk a szereplőkről, de ahogy haladunk előre a játékban, egyre több derül ki a csejajekről és a múltjukról. A játék nagy erdssége, hogy a karakterek „vének”, személyiségük van, nemcsak egy acélból és láteledmél szállításból állnak, mint az RPG játékok ré szkezálekában. A játékban folyatatosan zajlik a történet, nincs egy nagy üresjárat sem, mindig történik valami, ami érdekessé teszi a szöveget.

Mint minden RPG-ben, a Final Fantasyben is mászkálással és szövegek kiírtásával töltjük időnk nagy részét. Amikor éppen nem harcolunk, a történetet 3D isometrikus nézetből szemlélhetjük. A mászkálás inkább kalimafutás emlékeztet, utólagos közbem nagyon sok tárgyat találhatunk, beárazhatunk az eldörögte stb...

HA HARC, HÁY LEOPON HARC...

Az egy világban mászkálunk, előbb vagy utóbb ellenségekre is szgunk botlani. Ezek a találkozások kétfélek is...





karaktermek előbb sebzést kapott, akkor használhatja a Limit képességet, amelynek esélye egy átlagosan 100-as szintű Aeri pl. 200-as szintű képessége. A Materidához hasonlóan a Limit is folyamatosan fejlődik ahogy használjuk, így egyre hatékonyabb képességgé lesznek, ha elkezdenek.

Reménytelen és fogyni

A Final Fantasyben a karakter egyik kulcsa a megfelelő felszerelés biztosítása a karakterrel szemben, a másik pedig a tapasztalat megszerzése. A fogynak és pörkölnek a harcban megsemmisültek, de tapasztaltabb pontokat csak harc közben lehet szerezni. Ha a karakter megfelelő mennyiségű tapasztalati pontot szerez, szintet lép, és az ellenfeleik ellen az erőpontja növekszik. A játékban rengeteg különböző tárgyat lehet találni és vásárolni, ne adjuk meg az életpontjaink rendbe rakását és a gyógyító italok vásárlását, mert sokszor a karakterek élete múlhat azon, hogy kényel van-e éppen egy varázslat.

Játék a játékban

A Final Fantasy VII egyik érdekessége, hogy kisebb „oldalsó” vinnak benne, amelyek képességeit a főoldalon és a kalandozásban megismert játékosok. Ezek mindegyike (például a mörpörök) a sztori fontos része, mások pedig opcionálisak, és csak növelik a játékban lévő rengeteg titkos és értékes dolog számát. Saját Cheats-t is nyithatunk, és indulhatunk vele a versenyben, verkedhetünk ellenük, sőt van a játékban még egy mini real-time stratégiai játék is.

Az érdekesből is látni, hogy nem mindenki program a Final Fantasy VII, meg azoknak is ajánlom, akik nem szerették eddig a szerepjátékokat, mert itt a kalandozás és a sztori dominál, nem pedig a többoldalnyi karakterstatistika. Akik RPG-ban vagy mangajátékokban, azokkal a játékokkal kezdhetjük, nem mindennapi élményben lesz részük.

Nemcsak előreláthatóan vagy felkészülten lehetünk, hogy az ellenfelekkel egyetemben, mi is hasonló gondolatokat tudunk felidézni: rengeteg titkos és védelem, mi is áll rendelkezésünkre, mindannyiunk egyéni profiljával. Ilyenkor a karakterek folyamatosan változnak, oly módon, hogy az adott varázslat minél hamarabb megjelenjen meg előttünk. Az egyik legmonumentálisabb az, mikor a „Neo-Raphaël” varázslatot használjuk, ilyenkor egy jó lépcső animációban lehet részünk.

VARÁZSLATOK ÉS SPECIÁLIS KÉPESSEGEK

A Final Fantasy VII-ben létezik másoknál is több varázslat, mint az a „hagyományos” RPG-ben megszokhattuk. A mágikát nem lehet tanulni, hanem Materinak nevezett gombba vanunk zárva. A karakterek legverebben és páncéljában vannak a „Materia Slot”-ok, amelyekben a Materit lehet tárolni. Minden egyes Materinak más és más varázslat található. A játékban szereplő Materik igen sokféle lehetnek: tudnak gyógyítani társainkat, megsemmisíteni ellenfeleinket, ismételt és ismételt használhatók. A Materik azonban nemcsak varázslatokkal, hanem egyéb képességekkel is „ruházhatók” karaktereinkre, pl. erősíthetjük már meglévő mágikáinkat, vagy az ellenfél speciális támadásait is megakadályozhatjuk segítségükkel. Ha egy bizonyos Materit sokszor használunk, akkor az is „szintet lép”, és előbb varázslatok használatára lesz lehetőségünk. Minden karakternek van még egy speciális képessége, ez a Limit. Ha

karaktermek előbb sebzést kapott, akkor használhatja a Limit képességet, amelynek esélye egy átlagosan 100-as szintű Aeri pl. 200-as szintű képessége. A Materidához hasonlóan a Limit is folyamatosan fejlődik ahogy használjuk, így egyre hatékonyabb képességgé lesznek, ha elkezdenek.

Ha harcra került a sor, a nézet megváltozik, a csatát egy igen látványos, folyamatosan változó kamerából láthatjuk. A harcrendszer igen érdekes, átmenet a real-time és a battle-on-command között. A képernyő egyik oldalán a mi karaktereink, a másik pedig az ellenfél látható. Minden karakternek van egy „csikja”, ami szép lassan növekszik, amikor eléri a mező szélét, akkor automatikusan parancsot küldünk. Amikor ezt végrehajtotta, jön a következő karakter, esetleg az ellen. A legtöbb ellenfél valamilyen speciális képességgel is rendelkezik a hagyományos támadás mellett.





A Final Fantasy VII egyike azon kevés programnak, amelyeket nem lehet csupán szavakkal és képekkel bemutatni. Ez embernek ki kell próbálnia és át kell élnie a játékot, hogy tisztába jöjjön vele: minden idők egyik legnagyobb szórakoztatójátékprogramjával van dolga. A grafika különös stílusa és a történet összetettsége rögtön magával ragadja a játékost, aki aztán reggelig fel sem tud állni a gép mellől (saját tapasztalat). Azonban bármennyire is csodálatos a játék, nem szabad elhallgatni, hogy néhány hiba bizony becüszt a programba (hogy ez kit mennyire zavar, az már más kérdés).

Az első olyan gond, ami a játékosok nagy többségét zavarhatja, az, hogy nem lehet mindenhol menteni. Bevallom, amikor én meghallottam ezt, arra gondoltam, hogy ez nagyon fog zavarani, de a játék közben rájöttem, hogy sokkal izgalmasabb úgy végigmenni egy helyszínen, hogy csak az elején lehet elmenteni az állást. Sok jó játékot tönkretesz az, hogy a mentést szinte már csalásra is fel lehet használni.



Cloud Strife: A játék főszereplője. Valaha a SOLDIER nevű szervezet tagja volt, de most zsoldosként dolgozik, és bármilyen piszkos munkát elvállal. A játékban szinte végig a csapat tagja lesz, ez nem is baj, mert kardjával hatalmas sebészre képes, főleg ha a „Double-Cut” Materit is használja mellette.



Tifa Lockheart: A mindig vidám és optimista lány, aki mindig meg tudja vigasztalni azokat, akik szomorkodnak. Az Avalanche tagja és Cloud gyermekkori barátja. Gyengéd érzelmeket táplál Cloud iránt, de ezt még önmagának sem meri bevallani.



Barrett Wallace: Az Avalanche nevű földalatti ellenállási csoport vezetője. A jobb kézféljére helyezett ültetett golyószóróval harcol a legszívesebben. A játék elején felbéli Cloudot, hogy segítsen neki a Midgarban lévő reaktor felrobbantásában.



Aeris Gainsborough: Fiatal, gyönyörű és rettentően titokzatos. Clouddal Midgarban találkoznak, ahol Aeris virágokat árul. Nem sokkal ezután csatlakozik hozzájuk. Amikor velünk van, érdemes mindig a csapatba rakni, mert speciális képessége, a „Healing Wind” soha nem jön rosszul.



Red XIII: Egy különös biológiai kísérlet eredményeképpen jött létre ez a lény. Csak külsőleg hasonlít valamilyen állatra, intelligenciája bármelyik embert megsegyént. Az egyik legerősebb karakter a játékban, érdemes bevalasztani a csapatba.

Sok kritika érte a Squaresoftot, amikor úgy döntöttek, hogy a Final Fantasy VII zenéje MIDI lesz. Ez talán csak azokat zavarhatja, akik az SB sorozat régebbi (csak FM chippel felszerelt) tagjaival rendelkeznek, hiszen a „pittyegés” igen hamar idegesítővé válik. Egy Roland MPU-401 kompatibilis MIDI kártyával a zene már kiválóan szól, de még ekkor is elmarad a PSX-es változat hangjától.

A játék kezelése a végletekig le van egyszerűsítve, látszik, hogy nem akartak változtatni a jól bevált konvenciók irányításán. A játék teljes egészében a numerikus keypaddal kezelhető, akiknek ez nem megfelelő, azok átkonfigurálhatják az irányítást. Az apró hiányosságok azonban eltorpílnak a program pozitív tulajdonságai mellett.

Véleményem szerint jó, ha ötven-ötven megjelenik egy ilyen monumentális, érdekesítő és a játékost teljesen magával ragadó program.

Megeggyezendő, hogy néhány Riva alapú videokártyán és Cyrix processzorokkal felszerelt gépeken a játék nem fut, az Eidos hamarosan megjelenteti a megfelelő patch-et a programhoz.

Caris



Cait Sith: Egy megbízhatatlan, de érdekes lény, akinek kedvence hobbija a jóvendőmondás. Csakában folyamatosan beszél, ezzel is igyekszik elterelni az ellenség figyelmét. Talán az egyik legunszimpatikusabb karakter, én nem is raktam be soha a csapatba.



Cid Highwind: Pilóta, akinek az az álma, hogy ő jut el először a világűrbe. Különböző járművek vezetéséhez ért, nem véletlen, hogy a csapat rábízta a Highwind légihajó irányítását.



Vincent Valentine: A játékban szereplő egyik titkos karakter. Harci képességei elég jók ahhoz, hogy esetleg velünk tartson a nehezebb küldetésekre.



Yuffie Kisagami: A másik titkos karakter, aki ravasz, arrogáns és rendkívül önző. Harcbaan mágikus shurikenjével támad, és ő messze a legerősebb karakter a játékban. Ha megkapja a „Deadly Cut” Materit, akkor egyetlen támadásával 6-8000 HP sebészre képes!

FINAL FANTASY TÖRTÉNELEM:

A FINAL FANTASY SOROZAT a hét rész ellenére közel sem tekint vissza olyan hosszú múltra, mint a Wizardry vagy az Ultima játékok. Mivel a hetedik rész az első, amely nemcsak valamilyen konzolon jelent meg, ezért egy „mezei” PC-snek valószínűleg nem ismerősek a régebbi Final Fantasy programok. 1987-ben jelent meg a Final Fantasy I Nintendo Entertainment Systemre japánul, ezt csak 1990-ben követte az angol változat. A számosat ezután egy kicsit összekavardok, mivel a 2. és a 3. rész csak japánul jelent meg (NES-re). A negyedik részt már lefordították angolra, és meg is jelent Amerikában, de mivel ott még csak az első rész volt elérhető, ezért a Final Fantasy II nem kapta. Ugyanez a helyzet az ötödik (Amerikában Final Fantasy III) résszel is. A hatodik és a hetedik rész már ugyanazzal a számozással jelent meg mindkét nyelvterületen. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem értenek japánul, mégis szeretnék játszani a 2. és a 3. résszel, lelkes játékosok lefordították a programokat, és PC-nken egy NES emulátor segítségével tökéletesen játszhatók.



FINAL FANTASY VIII: A Squaresoft fejlesztőgárdája nem alszik, és gőzerővel dolgoznak a nyolcadik részen, egyelőre sajnos csak Sony PlayStationre. A játékról még nagyon sokat nem lehet tudni, a Squaresoft eddig csak egy zártkörű sajtótájékoztatót mutatta be a programot, néhány kiválasztott újságíróknak. A nyolcadik rész két főszereplője Squall Leonhart és Laguna Loire, azaz két férfi. Ez azért is érdekes, mert az egyik készítő szerint a program központiában a szerelem fog állni... A grafika már a hetedik részben is a PSX határait felezte, de a Final Fantasy VIII-ban sikerült még tovább lépniük a fejlesztőknek. Reméljük a PC-verzió is minél hamarabb elkészül.



TIPPEK:

- X** Élég rövid idő alatt megteltek az inventory különböző tárgyaikkal. Azokat a dolgokat, amelyeket nem szeretnénk használni, adjuk el, a csatában használatos tárgyakat (Potion, Ether stb...) pedig mozgassuk a lista elejére, hogy harc közben ne kelljen sokat turkálni hátizsákban. Amikor Chocobóra vadászunk, a zöldeéseket rakjuk előre, hogy minél előbb használni tudjuk őket.
- X** Néha ahhoz, hogy megnyerjünk egy csatát, szokatlan módszerekhez kell folyamodnunk. Ilyen az, mikor az ellenség bezárja az egyik karakterünket. Ilyenkor, ha társunkat támadjuk meg, azzal kiszabadíthatjuk! Az élőholtakon pedig kiválóan lehet sebezni gyógyító varázslatokkal!
- X** A játékban rengeteg rejtett dologt lehet találni, minden helyszínt kutassunk végig, mert olyan tárgyakat és Materiákat találhatunk, amelyek hasznosak lehetnek később.
- X** Hogyan fogjunk el egy Chocobót? Használjuk a Chocobo Lure Materiát. Menjünk ki a főtérre és éresszünk Chocobo-lábmnyomokat. Előbb vagy utóbb megjelenik az ellenséggel együtt, de ne támadjuk meg, hanem adjunk neki zöldeiséget! Ha legyőzzük a többi ellenséget mielőtt Chocobo elszaladna, máris megfogtuk. Ezután lovagolhatsz rajta, de csak addig marad velünk, amíg le nem szállunk róla!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Dokumentáció:
40 oldal CD booklet
3D kártya
erősen ajánlott!

Kiadó:
Eidos Interactive

kiemelkedő
Hangulatú
kiemelkedő
Összetett
összetett

93

Deathtrap Dungeon

Lapozz a 69. oldalra!

▼ Eidos Interactive



mikor Ian Livingstone és Steve Jackson mintegy 17 évvel ezelőtt megírták a Tűzhegy varázslója című lapozgatós könyvüket, még nem gondolták, hogy művükkel olvasvalamit hagynak az utókorra, amire még évtizedek múltán is mindenki emlékezni fog. Sőt, Livingstone sem gondolta volna, hogy a Halálalabirintus című alkotása 14 évvel később számítógépes játékként fog napvilágot látni. Mára az évekkel ezelőtt dicsőfényben tündöklő Fighting Fantasy könyveknek lassan leáldozóban van a napjuk, köszönhetően a szerepjáték-örületnek, a különböző kártyajátékoknak, a táblás játékoknak és természetesen a számítógépes játékhadjártnak. Lássuk tehát, milyen a másfél évtizedes játékötlet mai megvalósításában!

A TÖRTÉNET

A játék ezen részével kellett a készítőknél a legkevésbé foglalkozniuk, hiszen a kerettörténet már megszületett Ian mester tollából. Egy thaiföldi kirándulás során látott eldugott kis település indította be a fantáziáját, és adott otthont a Halálalabirintusnak. Livingstone sztorija szerint Fangban minden évben megrendezik a bajnokok próbáját, ami azt takarja, hogy a bátor kalandoroknak be kell lépniük az örült Sukumvit báró által építtetett labirintusba, és végezniük kell Melkorral, a gonosz vörös sárkánnyal. Egyetlen szabály van csupán: akárhányan beleférhetnek, de csak egy-egy valóki jöhet ki! Akinek sikerül túlnélnie a csapdázkkal és szörnyetegekkel teli útvesztőt, an-

nak mesés jutalom úti makkát. Te is a faluban vagy a próba idején, és egy kellemesen eltöltött hét után úgy döntesz, megpróbálkozol a feladattal. Belépsz a dohos alagútba, és lassan elhalkul mögöttes a tömeg moraja...

A MEGJELENÉS

A grafikusok és a tervezők munkájára igazán nem lehet panaszkodni. Úgy tűnik, Tomb Raider II után rájöttek az Eidosnál is, hogy az engine még nem az igazi, és a Deathtrap Dungeonhoz teljesen újat készítettek. A kameramozgatás szinte tökéletesre sikerült, még így is, hogy valós időben kell a kamerapályát kiszámolni, nem előre letárolni. Hősünk körül úgy mozog, mint a kamera, akár egy jobb akciófilmben, néhol teljesen körbefordul körülötte, majd átváltatlag távolodik, majd visszaröppen emberünk mögé. Mindebben az a szép, hogy közben sehol sem fogunk idegeskedni, hogy nem látunk magunk elé (általában az ilyen játékoknál ez szokott a legnagyobb probléma lenni). Az objektumok és a textúrák mind-mind kidolgozottak és részletesek. Mindehhez hozzájönnek a finom apróságok és újítások, melyek megdobják az egész játék hangulatát. A sebesülések meglátszanak a karakteren, azaz szakadozott lesz a ruhája, véres csíkok a testen, karomnyomok az arcon (utóbbi csak akkor, ha valamilyen éles karmú szörnyeteggel csatázunk), sőt, ha egy kést dobunk felénk és eltalál, akkor az bele is áll a testünkbe, és addig ott lesz, amíg ki nem húzzuk magunkból! Amikor vágnunk egyet a karddal, röpökön a testrészek és fröcsög a vér...

A két játszható karakter mozgásfázisai nagyon szépen ki vannak dolgozva, és végre sikerült elérni, hogy kevés billentyű használatával is jól lehet játszani és szép mozgásokat előhozni. Meg kell hagyni, a különböző ugrásokon, mászásokon nincs akkora hangsúly, mint a Tomb Raiderben, de ez is legalább annyira élvezetes.

A KAKAREREK
Két karakter közül választhatunk, ezzel is adva némi szabadsá-



EZ A KISLÁNY
HELYEN MOST
NAGYON MORCOS
LEHET VALAKIRE



EZ A KISLÁNY
HELYEN MOST
NAGYON MORCOS
LEHET VALAKIRE



got a játékosnak. Eldönthetjük tehát, hogy Red Lotussal, a lenyűgöző székeséggel, avagy Chaiindoggal, a kemény férfiúval állunk neki az előtűnt lévő feladatnak. Előbbinél nyilván előtérbe kerül (a lenge ruházat mel-



lett) az ügyesség és a kecsesebb mozgáskultúra (viszont rosszabb állóképesség), míg utóbbinál a pusztá erő dominál.

A megoldás szempontjából lényegtelen, hogy kit választunk, mert egyikükkel sem lesz könnyebb vagy nehezebb a játékmenet. Mondhatni úgy is, hogy a lényegi különbség kettejük között csak külsőségekben mutatkozik meg, és persze az animációjukban.

TÁRGYAK ÉS VARÁZSLATOK

A felszerelés szerves részét képezi a játéknak, melyről már messziről látszik a harcorientált-ság. Ezt bizonyítja a hétféle közelharcú fegyver, melyek között megtalálhatók varázskardok

VÉLEMÉNY



Személy szerint nekem nagyon tetszik a Deathtrap Dungeon, egyedi hangulata, nagyszerű engine-je, a zenék és még kilomillió dolog miatt, amiket még sikerült a készítőknél belepaszírozni ebbe a nagyszerű játékba. Természetesen néhol még gyermekcipőben jár a technika, például hő-sünk, illetve hősnőnk korántsem annyira kidolgo-zott, mint Croft kisasszony. A labirintusban való barangolás egy idő után nagyon fárasztó lesz, jó lett volna pár szabadban játszódó szint is, de ez a történetből adódóan eleve lehetetlen. Nem te-szett a fantasy-hangulatot sárba tipró eszközök bevetése sem, például a sörétes puská és a láng-szóró, ezek valahogy nem illenek bele a játékba. Minden apró kis hibája ellenére viszont a Deathtrap Dungeon véleményem szerint a jelen-legi legjobb 3D akció-kaland játék, letaszítva a Tomb Raidert a trónról. Ez a dolog a kiadót vi-szont nem igazán érdekli, hiszen mindkét játé-kot az Eidos jelentette meg. Tehát el kell döntene-d: kipróbáld, avagy sem. Ha igen, akkor la-pozz a...

lwo

(nagyon hasznos például a Venom Sword, ami immunissá tesz a mérgezéstől), balták, kala-pácsok (mindegyiknek előjön valahol a maga előnye, például a zúzófegyvereknél evidens, hogy az élőhalott csontvázzakat irtathatjuk ve-lük a legjobban), valamint hat távolsági fegy-ver, melyeknél meglepő dolgokat találhatunk a sörétes puskától kezdve a bombán keresztül a lángszóróig. Ellenben íj és nyíl nincsen... Ez egy kicsit lerombolja az eddig szépen építe-tett fantasy-hangulatot, de fogjuk fel úgy, hogy Sukumvit báró káosz-alkimistái sok min-denre képesek... Nagy ötlet volt a készítőktől a jelzőkréta bevezetése: ha akarunk, rajzolha-tunk egy nyilat a földre a labirintusban, meg-előzve ezzel a felesleges bolyongást.

A varázslatokon is meglátszik az akcióköz-pontúság, mivel a nyolc használható mágiából hét ártó jellegű (a maradék egy egyszerű lény-varázslat). A varázslatokat scrollok, varázste-kercek formájában zsebelhetjük be a pályákon. Tehát ha van 3 tűzlabdatekerünk, és ellőjük mindhármat, akkor addig nem tudunk tűzlab-dát varázsolni, amíg egy újabb ilyen scrollt nem találunk. A legutolsó varázslat egy egészen

elvetemült ötlet volt az alkotóktól: elég bizzar, ahogyan anyagiasul a ke-zünkben egy kisma-lac pár rúd dinamit-tal a hátán, és csak arra vár, hogy eldob-juk valamerre.

A tárgyakhoz tar-toznak a különböző kulcsok is, amik az adott színnel jelzett ajtót nyitják, vala-mint a kincsek, me-lyek elszórva heve-rek mindenfelé.

AZ ELLENFELEK

E téren sem lehet sem-mi okunk a panaszra, a különböző ellenségek, szörnyetegek, gyilk-automaták bőséges arzenálja néz szembe ve-lünk szintről szintre. Hogy csak egy párat em-lítsünk a keményebb faj-ták közül: a fél-démon papnő, aki közelharcban mérgez, messziről meg egyfolytában varázsol-gat; az Agrash nevezetű vörös haláldémon, aki tűzlabdákkal dobálózik, ráadásul csak varázsfegy-verrel lehet hozzáérni; az-tán itt van még kis ked-vencünk, a sziklaember, akit szinte lehetetlen el-pusztítani, annyira szívós, és persze csak egyetlenegy fegyver fog rajta, a varáz-skalapács. Említésre méltó még Melkor, a vörös sár-kány, akinek életerejé már-már a hihetetlen kategóriá-ba tartozik, és két másod-percenként szénne égeti a fejünket, ha nem vigyázunk. Melkor egyébként a főellen-ség a játékban, tehát vele biztos összebarátkozunk majd a harmincadik vissza-töltés után. Természetesen rengeteg tömegellenfél is van, mint az orkok, impek, halálbohócok, óriáspatká-nyok, pókok, zombik... Nem mondhatja tehát senki azt, hogy unalmasak az ellenfelek, mert kevés van. Ráadásul az a veszély sem áll fenn, mint a Jedi Knightban, amikor





**A MEDÚZÁK MÁR ILYEN
MESSZIRŐL IS RÁNK VARÁ-
ZSOLNAK MINDENFÉLE ÁTKOT**

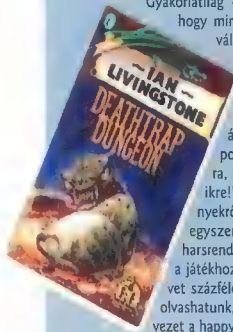
MI is az a Fighting Fantasy?

Jó hét-nyolc éve jelent meg a magyar könyvesboltok polcain a Tűzhegy varázslója című könyv. A furcsa kalandregény-társasjáték keverék akkor már nagy sikerű sorozatként élt tőlünk nyugatabbra, millió eladási adatokkal. A legsikeresebb Fighting Fantasy könyv a Deathtrap Dungeon volt (magyar címén Halálalábirintus), nem meglepő tehát, hogy ebből készült először számítógépes játék.

Egy Fighting Fantasy könyvet olvasva, az olvasó bizonyos időközönként beleszólást kap az események menetébe, döntései alapján cselekszik a főhős, alakul a történet.

Gyakorlatilag ez úgy néz ki, hogy minden oldal alján választás elé kerül

az olvasó/já-
tékos, például:
„Ha jobbra
fordulsz az el-
ágazásban, la-
pozz a 78. oldal-
ra, ha balra, a 232-
ikre!” Kalandregé-
nyekről lévén szó, egy
egyszerű dobókockás
harsrendszer is tartozik
a játékhöz. Így könyv-
et százele után is végig-
olvashatunk, de csak egy út
vezet a happy endhez...



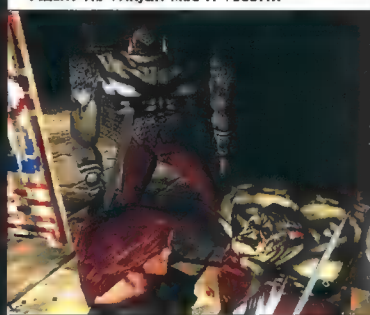
MÁS VÉLEMÉNY

Úgy látszik, lassan már közhellyé válik, hogy az eredeti Tomb Raiderok után készült klónok csak gyengébbek lehetnek. Sajnos ez a helyzet ezzel a játékkal is – annak ellenére, hogy iszonyúan érdekes, hogy jó legyen. A főszereplő nő szögletes és ronda, a pályák ötletszegények, tarka színeik szegényesek és idétlenek, az ellenséges szörnyek unalmasak, az irányítás katasztrofális. Egyedül talán a Die by the Swordban elrontott kardozást csinálták itt meg jól, kedvenc joystickommal egy ideig elég jól elszorakoztam, miközben néhány szörnyet lekasaboltam, aztán ráuntam az egészre.

A két játék közti különbséget talán legjobban a legelső Indiana Jones-film egyik leghíresebb jelenetével tudnám áttételesen jellemezni: miatt a Deathtrap Dungeon hősnője fenyegetően hadonászik óriási pallosával, addig Lara előveszi a pisztolyát és unott tekintettel az arcán lelövi.

Bad Sector

**LEHET, HOGY CSAK BARÁTKOZNI AKAR.
AZÉRT NE VÁRJUK MEG A VÉGÉT...**



a csapadtól való félelem. Mentésre csak a pálya bizonyos részein van lehetőség, általában ezek a helyek is mutatják, hol végződik egy adott pályarészlet és hol kezdődik a következő. Visszatérve a csapdákhöz, ezekre igen nagy hangsúlyt fektettek a készítőik. A kommersz csapdák mellett (leomló padló, nyílzápor, tüzeső) igen sok új ötletet is találhatunk, ilyen a lezúgó tuskés vasgolyó, a passzírozó kalapácskógép, a halálszerke és a többiek.

Zárszól még annyit, hogy a Deathtrap Dungeon minden szempontból érdekes mű, és egy kicsit más játék, mint akár a Tomb Raider, akár a Dreams. Leginkább talán a Die by the



pályánként volt két ellenségtípus. Ma itt ez nem probléma, legalább tizszer annyi fajta keresi meg életünket, mint ott.

A HALÁLALÁBIRINTUS

A játékban összesen tíz pálya kapott helyet, de ezek mindegyike olyan hatalmas, amekkorát eddig még nem láttunk 3D akciójátékban. Egy kissé lineárisak a szintek, ez abban mutatkozik meg, hogy nagyon könnyen le lehet bontani részekre egy adott pályát. A játékon nagyon meglátszik a csapdaorientáltság, mely szoros összefüggésben áll a mentési titalommal. Nem menthetünk állást ugyanis akárhol, hiszen az egyszerű játékos „jobb felni, mint megijedni” alapon biztos lépten-nyomon menteni szeretne. Ekkor bizony elveszne egy fontos hangulati elem, méghozzá

Swordhoz lehetne hasonlítani, de még ez a hasonlat is sántít egy kicsit. Egyszóval a DD igazán eredeti alkotás, és már csak ezért is érdemes kipróbálni.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: 3D3
-
Dokumentáció
100 oldal

Game egy Halálalábirintus
című könyv, mely 94-ben
jelent meg, és egymillió
példány fogyott belőle

Kiadó:
Eidos Interactive
Grafika:
nagyon jó
Hangok:
nagyon jó
Összetettségi
összetett

87

Heart of Darkness

▼ Infogrames

A kilencvenes évek elején jelent meg Amigán az Another World. Kategóriájában akkoriban az év játéka lett, köszönhetően nagyszerű megjelenítési módjának, és nem utolsósorban lebilincselően izgalmas játékmenetének. Most, 1998-ban a lassan tízéves klasszikus készítői egy hasonló jellegű alkotással örvendeztetik meg a játékosokat.



Ami véletlenül említettem a bevezetőben az Another Worldöt. Azon túl, hogy mindkét programot ugyanaz a csapat írta, az alapsztori – a történet s a befejezés is méltán lép a nagy előd nyomdokaiba. Történt ugyanis, hogy a kisiskolás Andy egy napon tanítójának embertelen szigora és kegyetlensége elől menekülve Whisky kutyájának társaságában az iskola helyett végül a városi parkban kötött ki. Ott már kisebb tömeg figyeli távcsövekben és alkalmi teleszkópokon át a várható napfogyatkozást. Ami tökéletesre sikeredik – a teljes fogyatkozás sötét és nyomasztó perceiben valamelyik árnyékdimenzióból gonosz démonok egy csapata betör a Földre és elrabolja (tévedésből, ők sem tökéletesek) Whiskyt. Andy nem hagyja annyiban a dolgot. Ott hon már várja őt a Szerkezet (amely kinézetre úrsikló, rendeltetését tekintve azonban afféle világutazó hajtány) és a vízipuskából átalakított plazmavető. Lényeg az, hogy a kisfiú rövid viszontagságos utazás után kényszerleszállást hajt végre, s csak egy hajszálon múlik az élete. Andynek ezután alaposan fel kell kötnie az alsóneműt. Kúszva-mászva, futva-rohánva kell átverekednie magát az árnylények hadán. A játékmenet jóval több, mint az ember gondolná. A happy end sem teljesen egyértelmű, egy jó forgatókönyv receptje alapján felvet kérdéseket, melyekre persze nem kapunk választ...

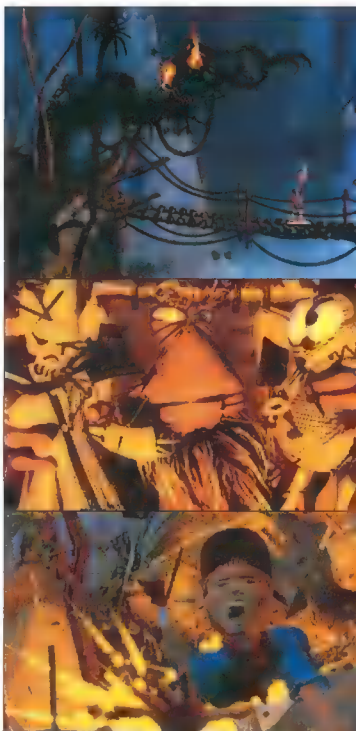


Külön érdekessége a játéknak, hogy a dom-bornyomású dobost felnyitva, a CD mellett egy olcsó, de praktikus „piros-kék” 3D szem-üveg pottyán a kezünkbe. Rajta keresztül nézelődve a játék animációi (főleg a direkt erre „kihagyezett” endsequence) hologramszerűek lesznek – bár a színek ilyenkor mintha elvesz-nének valahol a dimenziók közti térben... Ha már a grafikánál tartunk, nem lehet nem észre-venni, milyen igényes és aprólékos. Már a be-vezető képsorok is odaszögeznek az ember s székbe. Később sem hanyagolja a program el a hol ijesztő, hol humoros, de mindenképpen él-vezetes animációkat. A mintegy 30 percnyi renderelt és rajzolt mozi simán elmerne rajz-filmnek akármelyik tévécsatornán!

Egy ilyen csodálatos képi világ nem lehet meg a hozzá méltó zene nélkül. Nos, erről Bruce Broughton és a londoni filharmonikusok gondoskodtak. A játék során sokszor elő fog fordulni az a többnyire mozibán tapasztalható hatás, mikor egy jelenetet a hirtelen felcsen-dülő, vagy éppen a háttérben alig hallható, de bizonyosan ott lévő zene fest alá. Ezek a rövid, gyakran horrosztikus hanghatások alaposan próbára fogják tenni a játékos idegeit.

Nem tagadom, kellemesen töltöttem azt a késő estebe nyúló délutánt, amely során ba-rátaimmal váltva eljutottunk a Sötétség Szívébe. Bár első ránézésre a program tizen-egynéhány éves gyerekeket céloz meg, talán nem akkor egyedül azzal a véleménnyel, hogy komoly és összetett alkotásról van szó. Szá-mos meglepetéssel és meghökkenítő fordulat-tal szolgál a játék, s már ezek miatt is érde-mes végigküzdenünk magunkat ezen a szí-nes, szélesvásznú, egész estét betöltő alkotá-son. Eleinte azt hittem, hogy egy bugyuta keretsztori után semmitmondó ugrabugrás következik, de kellemesen csalódtam. Valljuk be őszintén: az, hogy a gonosz idegenek a vi-lág pusztulására törnek, s csak személyesen Big Hero állíthatja meg őket végőrzós ram-bózás után, sokkal, de sokkal sablonosabb és unalmasabb. Itt meglevenedik mindaz, ami-től kiskorunkban retgettünk. A sötétől való félelmünk, mikor a sarokból és az ágy alól előkúsznak az árnyak... amelyek még mindig bennünk lakoznak.

ZOTYO



TECHNIKAI JELLEMZŐK

3D-animáció
486 DX2/66 •
16 MB RAM
3D-kártya -
Infogrames
Dokumentáció
30 oldal
Extrák ajándék
3D-szemüveg

Infogrames

Grafika:
kiemelkedő
Hangulat:
kiemelkedő
Összetettség:
közepes

90

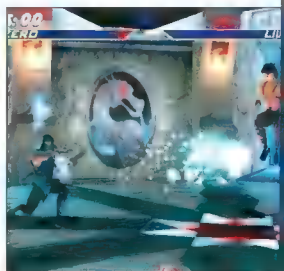
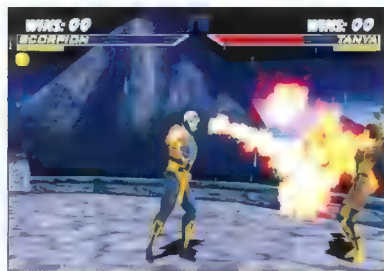
Mortal Kombat 4

▼ GT Interactive



második Mortal Kombat mozi premierje után nagyszerű időzítéssel dobta piacra a GT Interactive a sorozat negyedik részét PC-re. Bár a játéktérmet profi „mortalosai” már becsukott szemmel, fél kézzel végigpofozták a játékot a legnehezebb szinten is, az otthonülő rajongók még csak most kaphatták a kezük közé.

A legszembeütőbb változás esztétikai: a hagyományos oldalnézetes grafika helyett a kor követelményeinek megfelelően végre háromdimenziós grafikát látnak. Érezték a készítők: a 3D-s Virtua Fighter és klónjai lesöpörtek a porondról, ha továbbra is a konzervatív 2D-s megoldást választják. Félő volt azonban, hogy a játék elveszíti régi hangulatát, ha nagyon a Virtuára fog hasonlítani. Ezért köztes megoldást alkalmaztak: bár a játék teljesen 3D, mégsem cikáz álmodóan a kamera a harcosok körül, legtöbbször oldalról látjuk őket.



FINISH THEM!

Persze mindez nem lett volna elég a kiütéses győzelemhez. Amiben a Mortal Kombat 4 különbözik a többi verekedős játéktól, az a 3D kártyák professzionális kihasználása. Míg például a Virtua 2-nél vagy a Toshindennél igazából csak a kártyák sebeségét, illetve a textúra-elmosást használták ki, a Mortal 4-et teleltömték különféle 3D-s effektakkal. Van itt minden: mip-mapping, színes fények, kód, lens flare – szinte tobzódik a képernyő. Jól lehet őket látni például a háttérben lobogó fáklványokon, a varázslatoknál, kivégzéseknél vagy a Raidenen cikázó villámokon.

ELŐRE, ELŐRE, HÁTTRA, FELÜLSÉ...

Persze a profi „mortalosok” már türelmetlenül mormogják: „Jó, jó, de mi van az irányítással? Vannak új kivégzések?” Nos, a Mortal 4 irányítása gyakorlatilag maradt a régi (annyira, hogy a régi karaktereknél ugyanazokat a gombokat kell lenyomnunk a varázslatokhoz). Két újdonságot azért találhatunk: egyrészt jobbra-balra is lépkedhetünk, másrészt mindegyik karakternek van saját fegyvere.

RÉGI ISMERŐSÖK ÉS ÚJ ARCOK

Osszesen 15 karaktert irányíthatunk, ezek közül heten már

Recsegnek a csontok, kitépett végtagok repkednek, harci üvöltéseket és halálsikolyokat hallunk és a kivégzések során mindent ellep a vér.

Minden idők legnépszerűbb és leggyilkosabb verekedős játéka visszatért, hogy átkozmetikázva, 3Dfx-es köntösében szétcsapjon hasonszórú társai egyre népesedő táborában.

FLAWLESS VICTORY?

Bár nem rajongok a verekedős játékokért, a MK sorozat mégis megfogott. A misztikus hangulat, a jól kitalált figurák és a különféle varázslatok, kivégzések miatt a Mortalok mindig is élvezetesebbek voltak riválisaiknál. A nagyszerű első kettő és a kissé kibábrándító harmadik rész után a negyedik részben szerencsére megint minden a helyén van. Különösen jó lett a 3D grafika: ilyen fénynyugtát még nem nagyon láttam játékokban. A figurák is profin megrajoltak, amellett hogy új, 3D-s megjelenítésük tökéletes (bár az árnyékuik kissé darabos), a régi kedvenceknek sikerült megőrizni eredeti jellegüket. Az új karakterek viszont elég sablonosra sikerültek, és nem túl ötletesek varázslataik sem. Nagyon tetszett a játék humora, ami különféle harci kiáltásokban, visongásokban jelentkezett (Liu megint úgy vonyt, mint egy veseköves pincsi). Két bosszantó hibát találtam a programban: egyrészt néha ismeretlen ok miatt „elmegy” a hang, másrészt a help lehívására megtörtént, hogy nemes egyszerűséggel kifagyott. Ennek ellenére jókat lehet bonyolítani vele – főleg multiplayerben!

Bad Sector

VELEMÉNY

ismerősek, rajtuk kívül nyolc „friss hús” van a játékban. Persze így néhány régi harcos kimaradt, ez mindig szomorúságot okoz a fanatikuskoknak. Én legjobban a brutális, „szívtépő” Kanót hiányolom – de hát őt ugye Sonya Blade jobblétré szenderítette az első Mortal moziban...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P133 • 16 MB RAM
3Dfx
Multiplayer
2 játékos
Dokumentáció
30 oldal CD booklet
Brutális jelenetek, sok vér

GT Interactive

Grafika

jó
3Dfx
nagyon jó
Összetett
közepes

84

Virtual World

CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	9880
6881 Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2.0	3880
Agent Armstrong	3990
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	4880
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	2990
Banzai Bug	1990
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	11870
Blade Runner	5990
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3990
Carnageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	4880
Constructor	9880
Croc	4990
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5990
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2990
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	9880
Dungeon Keeper	5990
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	4880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	10880
Formula 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	3990
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6990
Ignition	2990
Imperialism	9880
Incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4990
JANE'S F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2990
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	2990
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880

M.A.X. 2	11880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monty Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1990
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	2990
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	3780
Redneck Rampage	7880
Redneck 2.	9880
Sabre Ace	3990
Scorched Planet	990
Screamery Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	4990
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2990
SWAT 2	9880
Team Apache	11880
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Test Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	3990
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4990
Wipeout 2097	9880
World Cup '98	6990
Worms 2	2990
X Files UA!!!!	4990
Xenocracy	11880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink
Szept. 31-ig, ill. a készletek
erejéig érvényesek !!

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák.

Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tén. 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 / 61 (ÚJ!!!)

Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 / 122

Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !

 Dark Colony 9980.- 1880.-	 SWAT 2 12.990 9880	 Forsaken 9990.- 4880.-	 NFS 2 SE 9990.- 2880.-	 Bicycle Classics 10990.- 1480.-	 Team Apache 12.990 11.880	 Dune 2000 14990.- 8880.-	 Starcraft 9990.- 5880.-
 Heart of Darkness 12.990 10.880	 Blood Omen 12.990 11.880	 World Cup 98 11990.- 6880.-					

Klubtagozati Akció!

Ha 1998.09.31-ig tagságot váltasz a fent említett üzletek valamelyikében,

akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft-ért válthatsz meg a 5000Ft-értékű kártyát.
2. Bármilyen járatok 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvezményes programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz!
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatást küldünk.

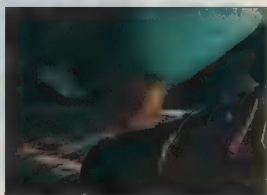
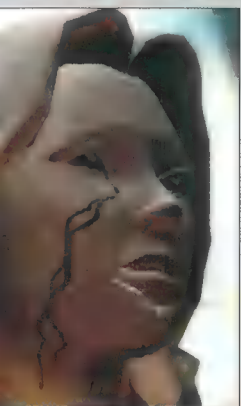
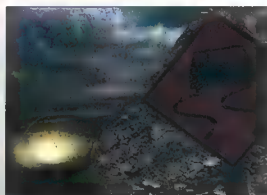


Név:
Cím:

Sanitarium

Rémségek kicsiny szanatóriuma

▼ ASC/Dreamforge



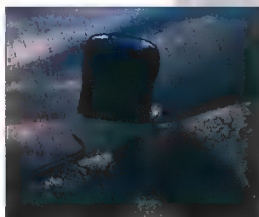
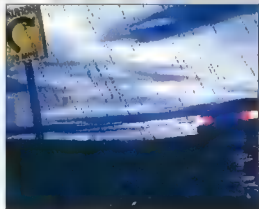
Senki sem szeret kórházban betegeskedni. Arra a borzalomra azonban, amellyel hősünk találkozik autóbalesete után, valószínűleg még ő sem számított.



sötét, piszkos toronyban zavaros szemű örültek üldögélnek, hősünk feje pedig teljesen be van kötve, és nemhogy bal-esetének körülményeire, de még saját nevére sem emlékszik. Vajon milyen sötét titkokat rejt ■ Szanatórium? Hogy került ide hősünk? Egyáltalán ki is ő valójában és mi történt az arcával? Ezekre a kérdésekre kell megtalálnunk ■ választ a Dreamforge legújabb kalandjátékának kilenc fejezetén keresztül.

A Sanitarium sztorija egy-fajta pszichohorror, amelyben amnéziás hősünknek különféle víziókon keresztül is-

meretlen eredetű, titokzatos erőkkkel kell szembeszállnia, miközben saját magával sincs tisztában. A történet során fokozatosan derül mindenre, ahogy az események nyomán hősünk emlékezete lassan visszatér. A kezdő helyszín már megadja az alaphangot: az idegyógyintézet koszlott, dohos tornyában mindenhol csöpög a víz, a riasztó szirénája egyre örvítőbbben szól, egy helyen pedig az egyik örült veri a fejét az egyre véresebb falba. A játékot később is ■ groteszk horror hangulata lengi be, amely leginkább Stephen King regényeire emlékeztet. A történet különálló fejezeteke van bontva, és mindegyik fejezet egészen új hely-



színeken játszódik. A pályákon egyre nehezebb feladatok várnak ránk – az egész leginkább az akciójátékok logikájára emlékeztet –, mégis jól épülnek a történet egészébe.

A grafika nem oldalnézetes, mint a hagyományos kalandjátékokban, hanem 3D izometrikus. ■ Blizzard Diablojára emlékeztetve. Bár a helyszínek nem túl nagyok, az SVGA grafika rendkívül részletesen kidolgozott, ■ templomok, épületek, szereplők rajzától kezdve ■ földön heverő utolsó horpadt kóladobozig. Minden pályának külön hangulata van, ezt teljesen eltérő színpalettákkal tudták elérni ■ készítőik.

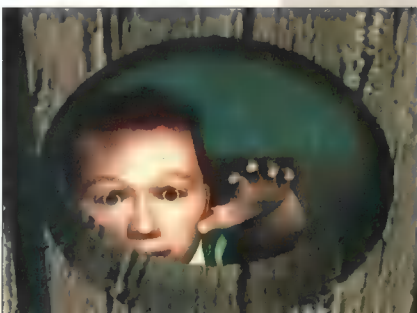
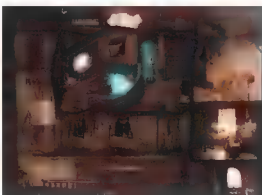
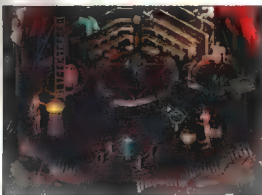
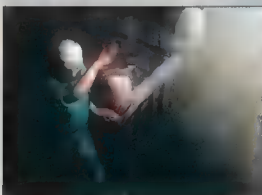
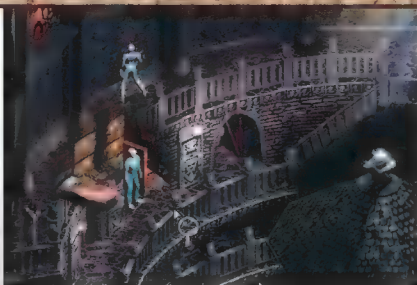
A fontos események alkalmával egy-egy animációt lát-

hatunk, legtöbbjük bekötött fejű hősünk múltjára vonatkozik. Egy részük megkopott fekete-fehér filmekre hasonlít – az az érzésünk, mintha archív filmeket néznénk. A játék hangeffektusaiba is apát-anyait beleadtak a készítők. Rengeteg atmoszferikus hangot hallunk a játék során: a szél súvítását, a hínárt nyergését. „Az elhagyott ártatlanok gyermekfalujában”, vagy az örültek morgását az ideggyógyintézetben. Ha az utóbbról kinyitjuk a fülnket, akkor monológjaik tisztán kihathatók és „hitelesek” is: azt ismételtetjük, ami a párbeszéd során szóba kerül náluk.

A szokásos megoldandó puzzle-feladatok eleinte elég könnyűek, de – bár később egyre nehezednek – azért örökig tartó, nyakatekert fejtörőkre ne számítson senki. Ha mindenki el beszélünk és minden információt összegyűjtünk, egy idő után valószínűleg rá fogunk jönni a megoldásra. A feladatok jól illeszkednek a történetbe, így nem az az érzésünk, hogy csak úgy belelakták őket, mint például egy Larry játékban. Találunk a játékban egy-két Myst jellegű logikai feladványt is (például a csatornarendszer kapcsolójának összerakása), ezek megoldása sem túl nagy ördögösség. Általában az egész játékra jellemző, hogy elég könnyen megoldható, de azért nem primitív.

Úgy látszik, most már a kor követelményeihez tartozik, hogy nincsen kalandjáték akciórész nélkül. Hogy ez jó vagy rossz, azt mindenki saját maga ítélje meg, mindenestre ez alól a Sanitarium sem kivétel. Azért itt sem lesz szükség Crusaderre, hogy meg tudjuk oldani őket, negyedórás egérgyörtes után túl leszünk rajta.

Végezetül egy figyelmeztetés: a Sanitarium rajzolt grafikája ellenére igazi horror kalandjáték sok-sok vérről és borzalommal fűszerezve. Nem hiszem, hogy bármelyik olvasónk megállna a fejlődésben, miközben játszik vele, de azért ne ez legyen az a játék, amit végigjátszás után átpasszolunk kishugunknak vagy érzékenyebb lelkületű barátainknak. Jó borzongást!



VÉLEMÉNY



Azt hiszem, Stephen King nyugdíjba mehet, mert annyira profi lett a Sanitarium történeteszerkesztése, hogy azt a Mester is megígyelhetné. Szinte a szemekhez szögezték az, ahogy fokozatosan, részletekkel fedezték fel a Sanitarium titkait és a főhős múltját. Így sohasem unatkoztam a játék közben, és sokkal jobban beleéltem magam a sztoriba, mint a mostanában megjelent sablonos kalandjátékokba. Nagyszerű ötlet volt az is, hogy hősünk egy bekötött fejű, önmagancóli karakter, sokkal eredetibb, mint például George Stobard, a Broken Sword unalmas playboyhőse, vagy a B kategóriás Humphrey

Bogart-utánzatok: Tex Murphy és Jack Orlando. A puzzle-feladatok végre tényleg logikusak és jól illeszkednek a sztoriba; szerintem nem az a jó kalandjáték, ahol eszemem, csak próbálkozással megoldható rejtvényekkel kell kibölnöni, hogy továbbjussunk.

A grafika elképesztően szép és változatos, nagyszerű ötletnek bizonyult a 3D izometrikus megoldás. Ugyanakkor remekül illeszkedik a játék hangulatának egészéhez is, végre nem egy színes kifestőkönyvet kellett bámulnom. Az animációs rész az egyik legprolibb munka, amit valaha láttam, a különféle jelenetek „kameraállásait” úgy rajzolták meg, mintha egy igazi thrillert nézne az ember, és szerencsére nem is fukarkodtak velük a készítő.

A térhatású hangok annyira profi, hogy néha majdnem kinéztem az utcánkra, nem onnan kiabál-e valaki. Nagyon tetszett az is, hogy a szereplők motyogását tisztán ki lehetett venni, nem összefüggő moraj volt a háttérzaj.

Na, ennyi tömjénezés után jöjjen egy kis szűd is. Borzasztóan idegesítő volt például hősünk irányításánál az, hogy nem lehet futni vele. Így alig tudtunk elvánszorgni egyik helyről a másikra, ráadásul néha beleakadtunk valamilyen tereptárgyba vagy szereplőbe, ilyenkor kerülhetjük meg az egészt máshonnan. (Különösen bosszantó ez az „Örültek cirkusza” fejezetnél.) Másrészt csak akkor tudtam valamilyen tárgyat használni vagy felvenni, ha már közvetlenül mellette álltam a főszereplővel, egyébként pedig ugyanazzal a hibáuzenettel reagált a program, mintha valami rosszat csináltam volna. Szerintem ezek azért elég amatőr hibák, amit ilyen szinten már kellene küszöbölni.

A szereplők hangja általában színvonalas, de azért volt egy-két színész, aki nem remekelt. Sajnos ilyen a főszereplő szinkronja is, amely leginkább a már említett George Stobard „jólakott óvodás” hangjára hasonlított. Még egy kis kukacoskodás: szerintem a játék túl rövid lett, bár az igaz, hogy ha túl sokáig húzták volna, azt a játék történetének egészé sinnedlye volna meg. Mindent összevetve, azért a Sanitarium nálam minden eséllyel pályázhat az év kalandjátéka címre, és ez ugye nem semmi...

Bad Sector

A mostani „kalandjátékmentes” időkben különösen jól jött a 3D akciókban és a real-time stratégiákban megfáradt játékosoknak a Sanitarium. Az első dolog, ami a játékost megragadja a programban, az a remek hangulat. Személy szerint úgy éreztem magam, mintha én is ott lennék az ideggyógyintézetben az ápolatok között. (Hogy milyen ez az érzés a valóságban, azt remélem soha nem kell megtapasztalnom...). Azt hiszem, a készítő jó lóra tettek, amikor a játék történetét kidolgozták, mert az emberek mindig is vevők voltak és lesznek a misztikus/rejtélyes történetekre (Phantasmagoria, Black Dahlia). Aki fogékony az ilyen stílusra, az bátran próbálja ki a Sanitariumot, mert kellemesen fog szórakozni. Még egy jó tanács: ha tehetjük, játsszunk vele éjszaka!

Caris

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P120 • 16 MB RAM

Operációs rendszer

Windows 3.11

Dokumentáció

40 oldal

Átlagos gyengébb

idegzeteknek

nem ajánlott

Kiadó:
ASC Games

Grafika:

nagyon jó

Hangulat:

kiemelkedő

Összetartás:

nagyon

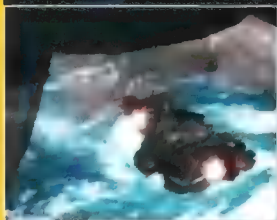
összetett

86

Dominion

Storm Over Gift 3

▶ TÍZES ÉRTÉKELÉS



A néhány hónapja megjelent Starcraft minden eddiginél magasabbra tette a mércét a real-time stratégiai játékok hangulatát illetően, míg tavaly a Total Annihilation játéktechnikai oldalról tette ugyanezt. Ennek köszönhetően a vásárlóközönség igényei is nőttek, ám úgy látszik, hogy ez a klónok áradatát egyáltalán nem befolyásolja. Továbbra is a boltokba kerülnek olyan programok, amelyek a műfaj nagy királyainak utánzásából kívánnak hasznot hajtani. Ennek a trendnek a legújabb eredménye a Dominion: Storm Over Gift 3, amely John Romero (ex id Software) új cégének, az Ion Stormnak az első próbálkozása.

A kerettörténet egyszerű huszárvágással oldja meg a játékban szereplő négy faj konfliktusának okát. Az incidens a távoli jövőben kezdődik, amikor az emberek űrszondákat küldözgetnek az ismert és ismeretlen galaxisokba. Az egyik ilyen szonda meglepő dolgot talál a Gift rendszer harmadik bolygójára felett. Egy azonosítatlan eredetű objektum akad az útjába, amely nem sokkal ez után egy hatalmas energiakisülést mutat be erődemonstrációként. A kisülés hihetetlenül nagy erejének híre eljut a galaxisok minden pontjára, és egy hónappal később a Gift 3-on összeül tanácskozni az univerzum négy legfejlettebb faja: az ember, a Merc, a Darken és a Scorp. A fajokat képviselő diplomaták hiába vetik be minden tárgyalókészségüket, nem sikerül megállapodásra jutniuk, mivel mind a négy faj magának szeretné megkaparintani az objektumot, hogy azután a titokzatos erőforrás működését kivizsgálva a saját céljaikra hasznosítsa azt. A vita értelmetlen asztalcsapkodásba és napirend előtti felszólalásokba fullad, így egyetlen út marad az idegen szonda feletti uralom eldöntésére: a háború.

A fajok közti nagy pankrációt természetesen mind a négy fajjal végigjátszhatjuk, egy játékos üzemmódban így négyszer 12 küldetéshez lesz szerencsénk. Ezenkívül 57 multiplayer pálya áll rendelkezésre a hálózati játékhoz (amit 2-8 ember játszhat), s ez a négy hadjáratlal együtt már bizony összesen 105 térkép. Impozáns számok. Sajnálatos azonban, hogy ezek a pályák, küldetések gyakran meglehetősen fantáziátlanok, nyomuk sincs bennük a Starcraft vagy a Total Annihilation trükkös megoldásainak. Sok a hasonló térkép, és a pályaelemek készlete sem eléggé változatos. Mindazonáltal néhány testhezállót bizonyára mindenki talál majd, s ekkor fajonként 17 különböző épület és 15 fajta mozgó (földi és repülő) egység fogja segíteni az erdőpróbában. Ez elvileg összesen 60 különböző mozgó alakulat és 68-féle épület lenne, azonban a négy faj egységei és épületei – egy kivétellel – funkciójukban teljesen megegyeznek. Ez a kivétel az X-Tech névre hallgató speciális egység, amely mind a négy félnél más képességgel bír. Ezt leszámítva tehát a fajok csupán grafikájukban és az egyes egységek árban, valamint erősségeiben különböznek. A játék engine-je sem lett tökéletes. A csapatok mozgása valahogy nem az igazi, csak nagy vonalakban követik utasításainkat. A kézikönyvben



MÁS VÉLEMÉNY

A Dominion egy jó átlagos játék. Semmi olyasmivel nem rendelkezik, amelyet korábban más, hasonlózórú programok ne tudtak volna felmutatni. A grafikai megjelenítés nekem kissé kiforratlannak tűnik, annak ellenére, hogy természetesen mind a négy faj egyedei eltérő képet mutatnak. Ennek ellenére ugyanazt tudják, csak más a nevük, kinézetük. Taktikázní persze másképp kell, de ez a minimum. A Total Annihilation óta az ilyen játékok a terepviszonyoknak megfelelő 3D-ben játszódnak, ám az Ion Storm alkotására ez nem jellemző. Meg kell, hogy említsem, nagyon tetszett a Star Wars és Aliens utánérzésű intro és az átvezető animációk. A hanghatások és az aláfestő zenék is frappánsak, jól illeszkednek a játékhoz. Mindezek ellenére a kezdeti jó hangulat sajnos hamar megkopik...

B. Zotyo

EZEN A KÉPEN IS JÓL LÁTHATÓ, HOGY MENNYIRE APRÓK AZ EGYSÉGEK

térkép megjelenítéséhez építeni kell egy bizonyos épületet (KKND), vagy hogy el lehet adni az épületeket. Ami igazán új megoldás, az a vírustelepítő egységek bevezetése, amelyekkel az ellenfél épületeit megfertőzve kellemetlen meglepetéseket okozhatunk: a finomított lassabban fogja termelni a nyersanyagot, a fegyvergyárak könnyebben sebezhető egységeket fognak gyártani, a központ minden egyes ott termelt egységbe belesebez egy jó nagyot, és így tovább – minden épületnél más a hatás.

A megvalósítás sem egészen tökéletes. Bár a grafika nagyon szép, nem elég változatos: nehéz megkülönböztetni egymástól az egységeket, amelyek emellett kicsik is. A grafika az átvezető mozikban is megállja a helyét, amelyből azonban egyetlenegy darab van minden fajnál. A zenére ugyanez áll: fülbemászó dallamokat hallunk játék közben, de összesen csak két tracket. Illetve volna minden fajhoz legalább egy saját indulót komponálni.

Mindent összevetve, a Dominion csak egy klón maradt, nem frissítette fel a real-time stratégiák vérkeringését. Bár tetszetős külsővel és jó megvalósításokkal bír, nem tudott elég hangulatos és változatos lenni ahhoz, hogy komoly siker várományosa legyen.

VÉLEMÉNY

Egyáltalán nem mindegy, hogy a mai zsúfolt piacon hogyan mutatkozik be egy frissen alakult fejlesztőcsoport. Az Ion Storm első produkciója, a Dominion nem kisebb név, mint a Daikatana elől vette el a tűzkereszttség lehetőségét, éppen ezért kíváncsian tettem be a meghajtóba az első CD-t. Néhány óra játék után aztán csalódottan álltam fel a géptől. Azt kell hogy mondjam, John Romero cégét nem éről a játékról fogják megjegyezni.

A Dominion ugyanis egy szürke kis klón lett. Minden megoldását és ötletét láttuk már valamilyen más játékban, eredetinek csupán a vírusok használata mondható. Ez még nem lenne nagy baj, ha a hangulat és a játékmenet élvezhető lenne. A program érdemeit (grafika, muzika) azonban elleledtetni rengeteg hiányosság.

A legnagyobb baj, hogy semmi sem eléggé változatos a játékban. Gondolom, az lebegett a készítő szeme előtt, hogy egy programlehet a lehető legtöbbszor használnak fel. Így eshetett meg, hogy a négy fajnál költésesen megegyezik az egységek hierarchiája, az épületek funkciója, sőt még az egyes alakulatok mozgása is ugyanazokkal a rutinokkal készült. Arról nem is beszélve, hogy egyáltalán nem fejlődik tovább a kerettörténet, a küldetések előtti eligazító képsorok pedig tartalmaznak mind a 48 pályára előtti megegyeznek. Egyáltalán semmi története nincs a játéknak! A fajok sem kaptak semmi különlegességet, mert bár a kézikönyvben például az le van írva, hogy a Scorpion agresszív ragadozó, de hogy ez a játékban miben nyilvánul meg, arról nem szól a fáma. És ha már a kézikönyvből tartunk: zavaróan sok hibát lehet benne találni (néhány alfejezetnél például egyszerűen összezsúrlották a magyarul szóvalhoz tartozó képeket).

Hát, sok a gond. Tulajdonképpen nincs a játéknak olyan része, amibe ne lehetne belekötni. Nem tudom, hogy személy szerint kik készítették, de nekem nagyon úgy tűnt, hogy ez volt az első komolyabb programjuk – amatőr munkák az elejétől a végéig. A Dominiont nem is ajánlom jó szívre senkinek, mert még a klónok között is a rosszabbik fajtából való. Azok talán elől lehetnek vele néhány órát, akik megveszekedtek rajongói a műfajnak, de még ők is hamar a sutba fogják dobni. John Romero jobban járt volna, ha a Daikatánával mutatkozik be, mert a Dominion nem volt egy jó reklám az Ion Stormnak.

Stóki

KATONÁNK-NAK NEM OKOZHAT GONDOT AZ ELLENSÉGES TÁMADÁS VISSZAVEZÉSE



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P166 • 32 MB RAM
190 MB HDD
Platform –
Multiplatform
2-8 játékos, Internet
Dokumentáció
80 oldal
Használati hint-füzet

Kiadó
Eidos Interactive

Hangulat
nagyon jó
Összetartósság
összetett

76

Cyberstorm 2

Corporate Wars

▼ Cendant Software

Valamilyen oknál fogva az emberek szeretnek olyan játékprogramokkal játszani, amelyekben óriási robotok a főszereplők. A mánia elindítója a FASA Corporation volt, aki jó néhány évvel ezelőtt kiadta a Battletech szerepjátékot. A számítógépes játékgyártó cégek is megérezték, hogy van keresnivalójuk a témában, és megpróbálták megszerezni a FASA-tól a „megszámítógépesítési” jogokat. Ez először az Activisionnek sikerült, robotos játékaik méltán arattak sikert. A jogok nemrég a Microprose-hoz kerültek; első Meches programjuk, a MechCommander minden stratégiarajongó kedvenc darabja. Azok a cégek, melyek nem rendelkeztek engedéllyel a FASA-tól, megalkották saját világukat, behelyezték a Battletechtől kissé eltérő robotjaikat, és szintén reménykedtek a sikerben. Az első ilyen robotos játék az Activision Heavy Gearje volt, a következő pedig a Cendant gondozásában megjelent Cyberstorm. A játék annak ellenére nem aratott igazán átütő sikert, hogy rengeteg jó ötlet szerepelt benne. A Cendant most úgy érezte, van még lehetőség az általuk megteremtett világban...



mint a program nevéből kiderül, a Cyberstorm első részével ellentétben már nem az emberiséget kell megmentenünk egy idegen faj támadásaitól, hanem egy mamutcég alkalmazottjaként az a feladatunk, hogy minél több borsot törjünk a konkurencia orra alá. A sztori szerint a Cybrid háborúkra már csak az idősebbek emlékeznek, a világ fejlődésnek indult, és az emberiségnek nincs más dolga, mint a kedvenc szórakozását folytatni: minél több pénzt termelni és ennek segítségével kitolni a többiekkel. Ebbe a jövőbe csöppen bele a játékos, aki éppen most végzett egy katonai akadémián. Miután kiválasztottuk, melyik cégnél szeretnénk dolgozni (nyolc közül választhatunk, mind-egyiknek saját technológiai/gazdasági/harci paraméterei vannak), máris elszállítanak minket egy távoli csillagrendszerbe, ahol mindegyik konkurensunk jelen van, és az a céljuk, hogy övük legyen a teljes uralom. Az ter-

MÁS VÉLEMÉNY



A játék dobozán a Dynamix emblémát nézegetve kicsit összeszorult a szívem. A cég olyan nagyszerű játékokról volt híres, mint a C64-en megjelent Project Firestart, az egyik legprofibb digitalizált kalandjáték, a Hearth of China, az egyik leghíresebb szimulátor, a Red Baron, vagy minden idők egyik legjobb szerepjátéka, a Betrayal at Krondor. Ezekben a játékokban az volt a közös, hogy mindegyiknek iszonyú jól eltalált nagybetűs Hangulata volt.

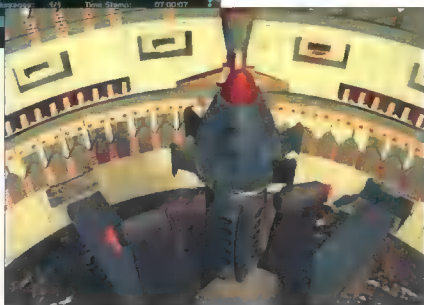
Most viszont nem értem, hogy miért hoznak ki ennyire száraz és unalmas programot már sokadszorra a fejlesztők. A Cyberstorm 2 pontosan olyan sótlan, mint az előző rész, a játékmenet is épp annyira egyhangú, a grafika szinte pixelel ugyanolyan szürke és igénytelen. Az egyetlen előrelépés(?), hogy most már lehet C&C módra real-time-ban is játszani. Ez viszont édeskevés a sikerhez. Bocss...

Bad Sector



EZEN A KÉPERNYŐN KÖVETHETJÜK NYOMON BÁZISUNK FEJLŐDÉSÉT

A JÁTÉK KEZDETÉN LÁTVÁNYOS ANIMÁCIÓBAN ISMEREKEDHETÜNK MEG A TÖRTÉNETTEL



mészetes, hogy ahol óriási harci robotok mászkálnak mindenfelé, ott előbb-utóbb valamilyen összetűzésre is sor kerül. Időnk nagy részét a harc fogja kitenni, egyéb tevékenységek másodrangúak lesznek.

Aki játszottak az előző résszel, azoknak ismerősek lesznek a játékban szereplő robotok (a Mechwarrior játékokkal ellentétben itt Hercnek hívják őket), de rengeteg új láncpalas és keresek egység is belekerült a programba. Aki nekem nem felelnek meg az alapjárművek, azok alkatrészekből saját egységeket is tervezhetnek maguknak. Mivel költségvetési keretből kell gazdálkodnunk, a tervezés és a vásárlás nem abból áll, hogy megvesszük a legrágább alkatrészeket/robotokat, hanem meg kell találnunk a megfelelő ár/teljesítmény arányt.

A többi robotos játékkal ellentétben a pilótáink nem felfogadunk kell, hanem klónozással állíthatjuk elő őket. Ezek az egységek, amelyek a játékban bioderm néven szerepelnek, különböző speciális képességekkel rendelkezhetnek, amelyeket klónozáskor állíthatunk be. Természetesen minden speciális képesség rengeteg pénzbe kerül, ezért itt is érdemes megtalálni az egészséges egyensúlyt az ár és a teljesítmény között. Ha egy bioderm elég sok sikeres bevetésen vesz részt, akkor tapasztalható pontjai növekednek, és egyre nagyobb esélye lesz, hogy túlélje a következő ütközetet.

Az új technológia – a többi ilyen stílusú játékhöz hasonlóan – fejlesztéssel érhető el, ahol bizonyos mennyiségű pénzeszközöket különíthetünk el a különféle – kitalálásra váró

– eszközök között. Természetesen minél több pénzünk számunk egy alkatrészre, annál gyorsabban kifejlesztjük azt mérnökeink. A játék küldetésalapú, a bevetések között pedig pénzügyi döntések várnak ránk. Miután végeztünk az üzlettel, jönnek az éles missziók, amelyek a békés bányafelderítéstől akár egy konkurens cég bázisának kiirtásáig terjedhetnek. Kaphatunk különleges küldetéseket is, amelyek sikeres teljesítése után általában egy olyan technológia birtokába juthatunk, amely nem elérhető az ellenséges cégek számára. Az természetes, hogy minden küldetésben a konkurencia fog minket hátráltatni.

Az eddigiekből kiderült, hogy aki sikeres szeretne lenni a Cyberstorm 2-ben, annak nemcsak stratégiai, hanem üzleti érzékre is szüksége lesz. A játék hangulatában és koncepciójában leginkább az X-COM sorozat első két részére emlékeztet.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:

P133 + 24 MB RAM

• 1 MB HDD

• 1 MB RAM

• Multiplayer:

2-8 játékos, Internet

Dokumentáció:

110 oldal

Illustráció –

Kiadó:
Cendant Software
Grafika:
jó
Hangulat:
jó
Összetett:
összetett

70

VÉLEMÉNY



Nekem két nagy problémám volt a Cyberstorm 2-vel. Az első nem (csak) ennek a programnak a problémája, hanem általában a stratégiai játékoké. Ez pedig a program mesterességei intelligenciájára. A játékban igen finom és sokrétű taktikázásra lenne lehetőségünk, de ez sajnos lehetetlen, mert végül a gép által irányított hatalmas túlerővel kell megküzdenünk. Ez a túlerő arra szolgál, hogy az AI gyengeségeit játékonként elrejtse a játékos elől. Teljesen mindegy, hogy real-time vagy körökre osztott játékmenetet választunk, ez a probléma jelen lesz. Sőt, real-time módban szinte játszhatatlan a program, a gép lerohanás taktikája miatt általában 15 másodperc alatt véget ér egy ütközet. A háromdimenziós terep hiánya is erősen csökkenti a taktikai lehetőségeket.

A legnagyobb hibája a játéknak azonban az, hogy rengeteg dolog van a programban, de mégsem történik szinte semmi érdekes. Jólabb és érdekesebb küldetésre lenne szükség, hogy a vállalkozó kedvű játékosokat minél tovább a monitor elé szeegezze. Az előző részhez képest megváltoztatták a játék alapvető célját: már nem az emberiség túléléséért, hanem cégünk minél nagyobb befolyásáért kell küzdenünk. Nem tudom, ki hogy van vele, de engem sokkal jobban motivál egy játékban, ha valami magasabb célt kell küzdenem, nem pedig azért, hogy a vállalatomnak minél több pénze legyen.

A játék tervezői jó munkát végeztek, mikor a program alapjait lerakták, de az az érzésem, hogy az ötleteket nem tudták (talán idő hiányában) teljes egészében megvalósítani. Ha ezt sikerült volna (és eltekintünk a kicsit elavult grafikától), akkor egy olyan sci-fi stratégiai játékot sikerült volna készítenie a Cendantnak, amely hosszú ideig elaltonak számított volna a hasonló stílusú programok között. Így azonban az a helyzet, hogy a Cyberstorm 2 erősen lemarad a MechCommander mögött, amely minden tekintetben felülmúlja azt. Nem hiszem, hogy az, aki az óriási robotok rajongója, a két játék közül ne a Microprose-t választaná. Talán így fél ével ezelőtt, amikor óriási hiány volt robotos játékokból és a rajongók szinte ólni tudtak volna egy olyan programért, amelyben Mechek szerepelnek, sikert aratott volna a Cyberstorm 2.

Azért természetesen nem csak negatív oldalai vannak a programnak, néhány dolog kifejezetten tetszett vele kapcsolatban. Az első a részletes és korrekt kézikönyv, amelyben kiválóan áttekinthető táblázatokkal találhatunk a rendelkezésünkre álló felszerelésről. Szintén tetszett az igen jól kivitelezett oktató üzemmód, amelynek segítségével hamar bejöhettünk a játék kezelésébe.

Caris

Fields of Fire

Látogatás Tűzföldön

▼ Empire Interactive

Minden bizonnyal kevés olyan ember él köztünk, akit fiatal korában – kisebb-nagyobb mértékig – nem babonáztak meg az indiánokról szóló történetek. Most e közmisztikus történelmi időszak (és saját gyermekkorunk) felidézésére tesz kísérletet az Empire cég legújabb alkotása.

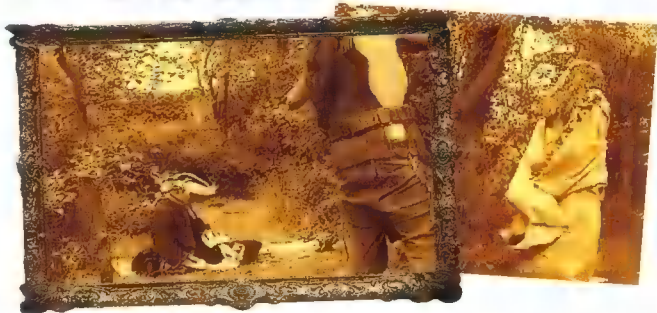


Fields of Fire kiadói, nem törődve a futószalagon érkező óriásprodukciókkal (Starcraft, Commandos, Dune 2000), szintén egy valós idejű stratégiai játék elkészítésével akarnak nagyobb babérokra törni. Természetes, hogy ilyen erős, már-már telített piacon nem elegendő egy átlagos klón legyártása. Éppen ezért seregnyi új ötlettel fűszereztek meg ■ produktót, hogy az képes legyen egyedi vonásokkal megjelenni ■ nagyrémű előtt.

HOVÁ TÚNT A BÉKEPIPA?

Az Úr 1757. évében járunk. Mind az angolok, mind a franciák a végkimerülésig küzdenek, hogy minél több területet birtokolhassanak a mesés amerikai kontinensen. Ebben a harcban minden megengedett: nincs kegyelem, nincs lovagias viselkedés. A két szemben álló fél olyannyira elszánt, hogy soraik közé invitálják az egyes indián törzsek képviselőit is. Am az őslakosok emlékei nem halványultak el, fejükben tartják az irtóhadjáratokat és vérengzéseket, melyeket ■ sápadarcúak követtek el. Ez egy olyan háború, ahol a szövetségesek is ellenségek, a barátok is potenciális árulók.

A történeti ironiája, hogy alig húsz esztendő elteltével mindegyik fél vereséget szenved, hiszen megszületik korunk superhatalma, az Egyesült Államok. Addig azonban még történik egy s más a legfiatalabb kontinensen. Válasszunk tehát egy tetszésünk szerinti nem-



zetet, és fogjunk neki az ellenfél módszeres visszaszorításához!

MUSKÉTA VAGY TOMAHAWK?

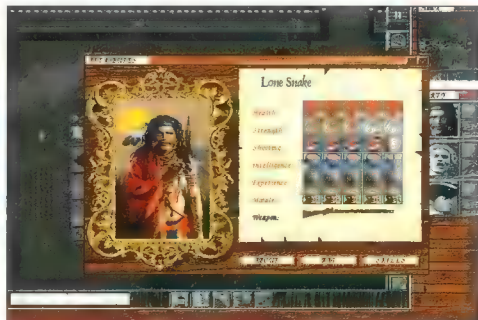
Első dolgunk karakterünk kiválasztása, akitel végig fogunk harcolni a háború. Itt valószínűleg mindenki meghökken, és nem érti, mit keres egy kalandjáték a stratégiai rovatban? Való igaz, a Fields of Fire kalandelemekkel is büszkélkedhet. A fontosabb karakterek különböző tulajdonságokkal, felszerelési tárgyakkal és hasznos képességekkel vannak felruházva. Nagyon fontos, hogy indulásnál „életképes” egyént válasszunk, hiszen – jöllehet a legtöbb küldetésben segédeink is akadnak – módfelett problémás lesz egy felcser hölgygel egyedül bekommandozni az ellenséges erődbe...

A játszható karakterek hét tulajdonság alapján válasszathatók ki. Ezek azért akkora szerep-

hez nem jutnak a feladatok teljesítésekor, mint egy szerepjáték esetében, de nem árt gondosan átvizsgálni a delikvensnek értékeit. Például az átlagban felüli intelligenciával bíró szereplők több képességet tanulhatnak meg a játék során. Választásunk viszont nemcsak különböző korú és foglalkozású angol/francia férfiakra eshet! Mindkét fél esetében lehetséges indián, sőt női karakterrel is játszani.

A PÉNZ NEM BOLDGÍT?

Egyes képességek használatához szükségeltetnek bizonyos tárgyak is. Ezek legtöbbször megvan az a rossz tulajdonsága, hogy használat után elfognak, amortizálódnak. Ilyen dolgot művelnek például az orvoságos fiola vagy a különböző állatbőrök, melyekkel emberrel álcázta magát. Az ilyen fogyó árúk mellett még rengeteg dologra lesz szükségünk





HÁROMSZOR REPÜL A KALAPOM AZ ÉGBE...

győzelmeink eléréséhez. Vethetünk fegyvereink távolságát, sebességét, gyorsaságát megnövelő szerkesztőket csak úgy, mint váltás ruhát (morálinövelő), noteszt (az intelligenciát fejlesztő) vagy hótálpakat is.

Mondanom se kell, hogy mindezeket első sorban pénzért tudhatjuk majd magunknak. Jövedelmünket két fő forrásból tudjuk majd

gyarapítani. Ha időnk engedi, vadászhatunk a környéken, és ■ leölt állatok szőrmejét értékesíthetjük. A másik alternatíva sem sokkal humánusabb: a hullarobálás. Az ellenfelek elpusztításával néha nagyon hasznos tárgyakra bukkanhatunk. Ugyan létezik még egy harmadik verzió is, mégpedig ■ lopás, de én ezt inkább az előző speciális esetnek mondanám, mert általában az ilyen események után (esetleg előtt) szintén véres események játszódnak le.

ENY BÍRODALOM BUKÁSA?

Küldetéseinket mindkét fél esetében egy erődből kiindulva tudjuk teljesíteni. Sikeres akción után ide térünk vissza jelentést tenni és készleteinket feltölteni. Miközben mi titkos utakon járunk, az élet nem áll meg. Bázisunkat indiánok vagy ellenséges katonák támadhatják meg, ■ megcsappant létszámú helyőrség pótlása is ■ mi feladatunk lesz, a saját pénzünkből! Érdemes tehát szaporán ténykedni, mert ekkor lényegesen alacsonyabb költséggel tudjuk fenntartani kolóniánkat.

De koncentráljunk ■ fő feladatainkra! Minden alkalommal a parancsnokunk eligazításai alapján indulhatunk új bevetésre. Legtöbbször társakat is vihetünk magunkkal. Őket a felajánlott önkéntesek közül toborozhatjuk. Legyünk mindig figyelemmel ■ küldetés jellegére, és ennek megfelelően válasszuk ki a csapattagokat!

A küldetés elkezdéséhez a nemzeti színekben pompázó zászlóval ékesített fehér sziklák kell elérnünk, majd ■ feladat végrehajtásakor egy hasonlóhoz kell visszatérni. A sziklák egyfajta útvezetőt kapuk a bázis és bevetéseink helyszínei között. Magát a küldetést általában több módon is végezhajthatjuk, a készítő nem akarták előre meghatá-

VÉLEMÉNY



Öszintén szerettem volna jó kritikát írni a Fields of Fire-ről, de legnagyobb sajnálatomra ezt nem tehetem meg. Bár igaz, a játék telis-tele van eredeti ötletekkel. Elég, ha csak a kalandelemek beépítését nézzük, vagy azt, hogy embereink csak megadott irányba (az orruk ele) képesek figyelni. Sőt, megemlíthetem még bázisunk fenntartásának, menedzselésének feladatkorét is. Egy szóval üvölt a programról, hogy nem akar szürke eminenciásként eltűnni a süllyesztőben.

Számomra mégsem jelent felhőtlen örömet a játék. Ezért a negatív hatását pedig egyetlen dolog ■ felelős: a hangulat. Egyfajta furcsa tudathasadásos állapot jellemzi a programot. Nem lehet eldönteni, hogy az alkotók egy kökényen háborút bemutatott, véres produkciót kívántak alkotni, vagy egy könnyen fogyszatható, kisgyermekes számára is élvezhető „aranyos” játékot. Például a képzettségeket bemutató bejátszások majd mind egyike gyilkossággal végződik, ugyanakkor a játék grafikai megoldásai inkább emlékeztetnek fiatalosom műanyag vitézeire, mint az 1998-as évtől elvárható szemképrázató újításokra.

Mindezek ellenére könnyen elképzelhetőnek tartom, hogy valaki lelüllemkedjen ezeken ■ problémákon, és jól szórakozzon a programmal, tehát kipróbálásra feltétlenül ajánlotti!

—csonti—

rozott csapásirányra terelni a játékosokat. Az irányítás teljességgel megegyezik a többi való idejű stratégiai programban megismerttel, így ezzel senkinek sem lehet gondja.

Ami már sokkal érdekesebb, az a képzettségek használata! A megfelelő időben rá kell kattintani az adott jártasság ikonjára, és már használhatjuk is. Abban az esetben, ha olyan karakter mellett használ el egy másik emberünk egy képzettséget, aki főgöngye erre a tudásra, akkor az automatikusan el fogja sajátítani azt. A megtanulható jártasságoknak csak intelligenciaképességünk szab határt.

MI IS JÁTSZHATUNK?

A program jellegénél fogva a többjátékos üzemmód egyszerűen kihagyhatatlan volt. Nem is tették meg ezt a „szentségtörést” az alkotók, és biztosították az egymás elleni küzdelem feltételeit. Harcolhatunk a szomszéd ellen, de egy hálózat vagy az internet segítségével akár négyen is eláshatjuk a békepipát!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:
P100 • 16 MB RAM
65 MB HDD
— Multitask —
Multiplayer: 2-4
játékos, internet
Dokumentáció:
70 oldal

Kiadó:
Empire Interactive

Grafika:
közepes
Hangulat:
nagyon jó
Összetettség:
összetett

77

A Cendant valós idejű stratégiai játékában a Los Angeles-i rendőrség speciálisan kiképzett antiterrorista egységével szolgálhatjuk a törvényt, hogy megfékezzük a nagyvárosban egyre jobban elharapódzó bűnözést. Ha viszont jobban vonzódunk a másik, sötétebb oldalhoz, akkor egy fanatikus terroristaszervezettel terjeszthetjük az „igét”, túszszedések és merényletek segítségével – feltéve, ha bírja a gyomrunk...

Police Quest: SWAT 2

Szolgálunk vagy vétünk?

▼ Cendant Software



Özismert tény, hogy mennyire kemény a bűnözés az Egyesült Államok nagyvárosaiban – elég hozzá bármelyik amerikai krimi megnéznünk, hogy képen legyünk. Mivel a hagyományos rendőrség ahhoz már nem volt elég képzett, hogy az egyre szakszerűbb és jobb fegyvereket használó bandákat és terrorista-csoportokat megfékezze, vagy a váratlan túszszedési akciókat pozitívan befolyásolja, megalakultak a különféle nagyvárosok speciális osztagai, a SWAT-egységek (Special Weapons And Tactics – Speciális Fegyverek És Taktikák). A speciális kiképzés mellett a SWAT-esek sokkal hatásosabb fegyvereket is kaptak, azonban ezeket csak végzettség

esetén használhatták, mindig szem előtt tartva a civilek testi épségének megőrzését.

Az intróban magyarázgató öregúr nem más, mint a játék szellemi atyja és a Los Angeles-i SWAT-csoport létrehozója, Daryl F. Gates. Sajnos a másik oldal nem lett reprezentálva – pedig mókás lett volna, ha mondjuk Carlos, a hírhedt terrorista eseteli nekünk pályafutását, és néhány jó tanáccsal szolgál, például ahhoz, hogyan szedjünk túszokat...

AZ ÉREM KÉT OLDALA: RENDŐRÖK ÉS TERRORISTÁK

A játék legelején választhatjuk ki, hogy jó vagy rossz fiúk akarunk lenni – ez a Dune 2 óta úgy látszik, már hagyománnyá vált. Azt mindenesetre érdemes figyelembe venni, hogy



a C&C-klónok jó szókásához hasonlóan itt is a rossz oldal küldetési nehezebbek.

A SWAT-csapat irányításánál egy idősebb rendőrök bőrébe bújhatunk (leginkább Morgan Freemanre hasonlít a Hetedikből), aki már „mindent látott”. Rendőr-kommandósaink nagy része igencsak jól képzett fegyverek és speciális eszközök terén, sőt, néhányuk olyan egyedi képességgel is rendelkezik, mint csapatvezetés, mesterlövészpuska használata vagy szakszerű elsősegélynyújtás. A játék elején már rendelkezünk egy előre megadott csapattal, de tagjait nyugodtan lecserélhetjük, vagy akár új csapatokat is létrehozhatunk. A kommandócsapaton túl rendelkezésünkre áll még egy kéttagú mesterlövészteam is.

Persze kommandósainknak nem sok hasznát vesszük, ha egy szál revolverrel hadonásznak az akció színhelyén, ezért itt, az eligazításnál kell őket felszerelnünk fegyverekkel és egyéb fontos eszközökkel. Négyfajta mardály áll rendelkezésünkre: a szabvány 1911-es Colton kívül használhatunk még „Benelli” gyártmányú puskát, MP5-ös golyószórót és SR60-as mesterlövészpuskát. A Coltot leszámítva minden emberünk egyszerre csak egy puskát vihet magával, és a mesterlövészpuskát csak hozzáértő használhatja. Az egyéb eszközök listája is rendkívül

változatos: a tüntetéseken használt védőpajzstól kezdve a gázpuskán keresztül a felderítőtükörig mindent megtalálunk itt.

A terroristák felszerelése értelemszerűen más jellegű, mint a SWAT-osoké. Bár fegyvereik között itt is található gépfegyver és mesterlövészpuska, a többi kellékük nem védekező, hanem támadó jellegű: különféle időzített bombák, gránátok és gázkannák. A rendőrökével ellentétben készletük véges, úgyhogy óvatosan kell gazdálkodnunk.

„AMIKOR SZEMTŐL SZEMRE KERÜLÜNK...”

A tetthelyre érve egy igen magasan szálló madár látvából látjuk embereinket egy 3D izometrikus helyszínen. Céljaink általában alapvetően különböznek, attól függően, hogy a rendőröket vagy a terroristákat irányítjuk.

A SWAT jelmondata, hogy emberi életet csak végszükség esetén szabad veszélyeztetni, ezért csak akkor löhetünk a terroristákra, ha azok valódi, látható veszélyt jelentenek („clear and present danger”). A különféle felalá rohangászó ártatlanokat, járókelőket vagy kiszabadított túszoikat érdemes minél előbb elterelni egy biztonságos helyre, nehogy egy véletlen golyó eltalálja őket: ez a legnagyobb kudarcot jelenti rendőreink számára. Néha találkozunk olyan „ártatlanokkal”, akik nem is annyira azok, ezeket jobban tesszük, ha megbilincseljük, különben a legváratlanabb pillanatban „megbokrosodnak” és elkezdik ütni-verní szerencsétlen rendőreinket.

Ha az Őt Szem Tanácsának terroristáit irányítjuk, jó lesz, ha óvatosak leszünk, mert a rendőrök nagyon hamar szitává lönek, ha veszélyesek vagyunk. Természetesen itt a „hadd hulljon a férgese” elv uralkodik: főnökünk mindig örül, ha lemészároljuk a „korrupt” rend őreit, és az sem nagy baj, ha néhány járókelő otthagya a fogát – bár ez sohasem cél. Saját embereink sérülése sem túl nagy gond, hacsak el nem fogják vagy meg nem ölik őket. Az viszont megbocsáthatatlan, ha nem tudjuk teljesíteni küldetésünket, akár embereink élete árán is.

A küldetések után minden részletre kiterjedve, aprólékosan értékelik teljesítményünket. Ha jók voltunk, akkor a rendőrfőnök vagy a terroristák vezére dicshimnuszokat zeng rólunk és zsíros pénzzutalmat kapunk, ha viszont nagyon elszúrtuk, akkor a pénzbírság mellett még ki is rúghatnak a rendőrségtől, vagy megválnak tőlünk a terroristák.

A játék zsarurészének egyébként van összefüggő története is, úgyhogy nem árt figyelnünk és összegyűjtenünk a megfelelő bizonyítékokat, ha ki akarjuk deríteni, ki a rejtélyes Őt Szem Tanácsának főkolomposa.

Hírességek a törvény két oldaláról

Carlos, a „Sakál”

Daryl F. Gates, a rend szigorú őre

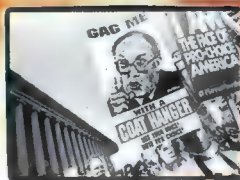


A képen látható „úriember” nem más, mint Carlos, minden idők legkegyetlenebb és legrettegettebb terroristája (a múlt számban tesztelt Of Light and Darkness című játék sztorija szerint az Antikrisztus reinkarnációja...). Több mint húsz éven keresztül szerepelt az újságok címlapjain véres bombamerényleteivel és vakmerő túszerző akcióival. A chilei származású Iljics Ramirez Sanchez (az Iljics nevet Lenin iránt érzett tiszteletéből adta neki marxista

érezlmű apja, a másik két fiát Vlagyimirnek és Leninnel nevezte) mindig is forradalmárnak, és nem bérnyilkosnak tartotta magát, hiszen nem pénzért, hanem meggyőződésből ölt.

Kedvenc célpontjai izraeli bankok, üzletemberek és francia diplomaták. Először 1974-ben hallatja hangját két bombamerénylettel, egy izraeli üzletember elleni gyilkossági kísérlettel és egy sikeres túszerző akcióval a hágai francia nagykövetség ellen. A következő évben még jobban beindul, és januárban bazoókával szedi szét az izraeli légitársaság gépét a párizsi Orly repülőtéren, majd agyonlővi a nyomára akadt francia titkosrendőrség két ügynökét és a besúgót. Hogy jól fejezze be az évet, egyik leghíresebb túszerző akciójában elrabolja egy Bécsben rendezett OPEC-konferencia hetven tagját, amelyen tizenegy ország miniszterei vettek részt. Ezután Carlos egyre óvatossabb lesz, így merényleteire még nincsenek bizonyítékai a rendőrségnek, de valószínűsíthető, hogy legalább egy tucat bombamerényletben és gyilkosságban volt benne a keze. Végül 1994-ben kapják el Szudánban, majd Franciaországba szállítják, ahol életfogytiglani börtönbüntetésre ítélik. Azóta több kérvényt is írt, hogy szabadon engedjék, de – szerencsére – egyelőre eredménytelenül.

Los Angeles volt rendőrfőnökének több, mint 43 éves karrier áll a háta mögött. Olyan híres ügyekben nyomozott, mint Marilyn Monroe rejtélyes halálése, a Kennedy-merénylet vagy a Manson család gyilkosságai. Több mint nyolcezer rendőrtisztet irányítva kellett szembesülnie azzal, hogy a rendőrség technikai felszereltsége és kiképzése messze



nem kielégítő. Ezért harcolta ki, hogy számítógépekkel és jobb fegyverekkel szereljék fel a rendőrséget, és ő alapította meg 1965-ben az első SWAT-csoportot Los Angelesben.

Ugyanakkor Gates-t rengeteg kritika érte azért, mert állítólag rasszista nézeteket vallott és túlságosan kemény kézzel bánt a gyanúsítottakkal. 1992-ben két súlyosabb botrány is fűződik nevéhez. Az év elején egy videóakazta tanúsítja, ahogy buzgó rendőrei majdnem agyonvernek egy gyanúsítottat. Nem sokkal ezután még súlyosabb vétséget követ el: egy verekedésbe fulladt Los Angeles-i tüntetés alkalmával visszarendeli rendőreit a szegényebb negyedekből. Végül az ügy hatására '92 júniusában kénytelen lemondani posztjáról, hogy a Sierra kérésére teljesen a számítógépes játékok alkotásának szentelje idejét.



Megvallom őszintén, mindig is imádtam a rendőrséggel kapcsolatos játékokat – már a Syndicate-ekben is a rendőrkocsikat szerettem a legjobban elrabolni. Mivel a Police Quest kalandjáték-sorozat is a kedvenceim közé tartozik, egyre türelmetlenebbül vártam, hogy a Cendant méltóztassa végre kiadni a SWAT 2-t. A játékot nagy sokára kézhez kapva, reggel csak egy kicsit akartam leülni, hogy belenézsek, aztán este nyolc körül álltam fel mellőle a tizenkettedik küldetés után, miközben büntudatosán motyogtam magamban, hogy holnap minden elhalasztott fontos dolgom elintézem.

Ennek ellenére sajnos azt kell mondanom, hogy a Cendant elszúrta egy kicsit a művet, épp' eléggé ahhoz, hogy ez a remek játék ne váljon klasszikussá. Valahogy stratégiai téren sehogyan sem akar nekik összejönni, elég csak a felemásra sikeredett Birthright-ra, az Outpost 2-re vagy a Lords of Magicre gondolnunk.

Pedig itt is apait-anyait beleadtak a készítő: a küldetések izgalmasak, összetettek és okosan megírtak. A mesterséges intelligencia az egyik legtokéletoesabb, amit valaha is láttam stratégiai játékokban: a terroristák kiszámíthatatlanul és agresszívan viselkednek, a rendőrök egyszerre óvatosak és rámenősek – ha a túszoz élete veszélybe kerül, azonnal berontanak, hogy elkapják embereiket. A hangulat is nagyon a helyén van: a fordulatos játékmenet feszültségét csak növeli a remekül etalált zene, amely az eseményeknek megfelelően folyton változik:

ha a rendőreinkkel a rejtőzködő bűnözők felé tartunk, akkor baljós, Hetedik-szerű szölamokat hallunk, ha pedig már elkezdődött a tűzpárbaj, akkor pattogós Miami Vice-os ritmusra vált.

A kérdés csak annyi: miért kellett ezt a remek hangulatot elpuszkálni ilyen ügyefogyott irányítással? Az embereink annyira aprók, hogy értékes pillanatokat veszünk azzal, hogy az égerrel matatva megpróbáljuk egyenként kiválasztani őket, ez pedig – szerencsére – nem egy Red Alert-klón, minden emberünkre külön van szükségünk, és vigyáznunk is kell rájuk nagyon. Idegesítő az is, hogy ennyire erőltették a látótér szimulálását a játékokban, elég az ellenségnek a hátunk mögé futnia ahhoz, hogy egy szemvilágítás alatt eltűnjön előlünk. Ráadásul még csak utána se tudunk fordulni, mert embereink forgatását nem egyszerűséggel kihagyták a készítő, úgyhogy ahhoz, hogy irányt váltsunk, mindig egy kicsit arrébb kell futnunk. Néha elég komikus látványt nyújtanak rendőreink, miközben bilincsel a kezükben fel-alá rohangásznak,

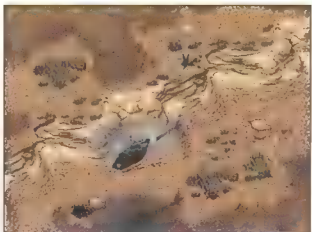
hogy az állandóan mögójük futó bűnözőt megpróbálják elkapni.

Füstölgésem ellenére mégis annyira megfogtak a SWAT 2 „életszagú”, izgalmas küldetési, hogy rendőreimmel és terroristáimmal még most is Los Angeles veszélyes utcáit rovom.

Bad Sector



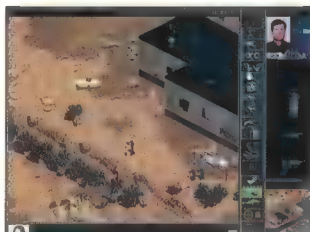
A TERRORISTAÉLETNEK EGY CSOMÓ ELŐNYE VAN: PÉLDÁUL NEM KELL A DOKTORNÁL SORBAÁLLNI!



MIKÖZBEN A HELIKOPTER FELFEDEZI A ROSSZ FIÚKAT, MI A MESTERLÖVÉSSZEL SZEDHETJÜK LE ŐKET



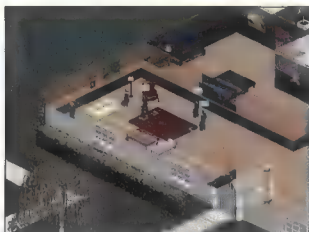
HA NEM SZERETÜNK AJTÓSTUL RONTANI A HÁZBA, A „NAGY BERTHA” MAJD KITÖR NEKÜNK EGY-KÉT LYUKAT



A JÓ GREG SONNY BONDS, A POLICE QUEST SOROZAT HŐSE ÉPPEN CSITRIKEL ISMERKEDIK



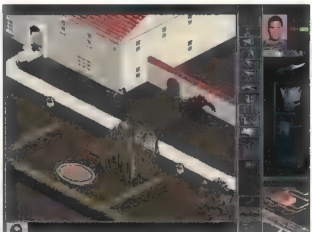
HÉ, MAGA IS AZT AZ ÓKRÖT JÖTT MEGHALLGATNI? JA... ÖÖ... JÓ NAPOT, POLGÁRMESTER ÚR...



A HARCÍAS HÁZIASSZONY LEGJOBBAN A KÉPEIT FÉLTI



A BAMBÁ JÁRÓKÉLOKET GYORSAN TAKARÍTSUK EL A HELYSZÍNRŐL



■ BÉKÉS EMBERRABLÁS VÉRENGZÉSSÉ FAJULT. ÉRŐL IS ■ ZSARUK TEHETNEK!

TECHNIKAI JELLEMZŐK	Kiadás	ÉRTÉKELÉS
Hardverigény PI166 • 32 MB RAM	Cendant Software	
Hang	nagyon jó	
Dokumentáció	nagyon jó	
80 oldal	Összehasonlítási	
Los Angeles volt rendőrtőrnöke segített a játék elkészítésében	összetett	
		84

Operational Art of War Volume 1 1939-1955

Boncasztalon a történelem, avagy a háborúzás művészete

▼ Empire Interactive

A stratégiai játékok egy részéhez a gyártó cég saját ütközeteinek elkészítésére szolgáló szerkesztőt is mellékel. Most azonban megfordult a kocka! A Talonsoft üdvöskéje elsősorban szerkesztőnek készült, és csak mellékesen kapunk pár küldetést. Lehet, hogy ők gondolkoznak helyesen?



z Eastern Front felemás sikere után (a patch hiányában elég sok hibát lehetett felfedezni) most ismét egy teljesen új koncepcióval jelentkezik a Talonsoft.

Az Operational Art of War nem hazudtolja meg hangzatos nevét, egy meglehetősen összetett programmal lesz szerencsénk megismerkedni.

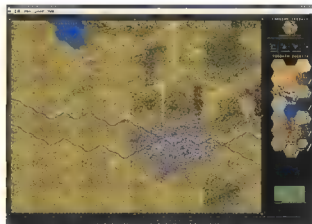
TIZENHÉT VÉRES ESZTENDŐ, TIZENHÉT PUSZTÍTÓ ÜTKÖZET

A játékban 1939-től 1955-ig bezárólag gyakorlatilag bármilyen háborús konfliktust képesek leszünk lemodellezni. Annak érdekében, hogy minden alkotót megsszálljon az ihlet, a korongon felfedezhetünk másfél tucatnyi előre gyártott csatát. Ezek mérete, időtartama és stílusa is nagy különbségeket mutat. Felfedezhetünk óriási területen lefolytatott, véres állóháborút, de részesei lehetünk a Kréta elfoglalását célzó hadműveletnek is, csakúgy, mint a két Korea összecsapásának '50-SI során.

A csaták természetesen körökre osztva zajlanak. Itt nem az egérkezelés gyorsasága lesz a döntő elem! Külön finyencség, hogy a játéktevezők még tovább mentek: saját körük is fel vannak osztva tíz taktikai fázisra. Ez azért ropant érdekes újítás, mert ennek segítségével elképzelhető, hogy egy kör során mozgunk, támadunk, majd megint mozgunk, és esetleg ismét rohamot rendelünk el. Mindezt az határozza meg, hogy a tervezett összecsapásainkban részt vevő egységeink mozgáspontjaik hány százalékát használták fel eddig.

A HÁBORÚZÁS MŰVÉSZETE

A játék kulcsa, hogy az ímént említett lehetőségeket optimálisan használjuk ki. Fontos tudnivaló, hogy a lezajlott csaták után a még nem mo-



KÉSZÜLŐBEN A BUDAPEST '45 NEVEZETŰ ÜTKÖZET



A KOREAI GYALOGOSOKKAL DUNÁT LEHET REKESZTENI

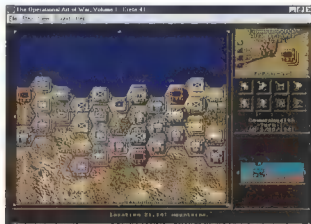


OROSZ-AMÉRIKAI ÖSSZECsapÁS 1945-BEN. ÉRDEMES KIPRÓBÁLNI!

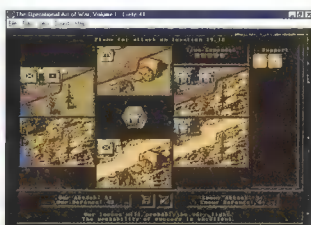
gott egységek is elvesztik akciópontjaik adott százalékát. Ez érthető, hiszen ez úgy tekinthető, mintha nem harcoló egységeink megvárták volna a csata kimenetelét. Minden kört érdemes a csak mozgatni kívánt egységek áthelyezésével kezdeni. Ezután lehet lefolytatni a kevés mozgással harcba küldhető csapatokkal a kívánt ütközeteket, majd az esetlegesen felnyitott vonalak mögé beküldeni az áttörésre váró alakulatainkat, és lehetőség szerint megint támadni. Amint kitűnik, nem kifejezetten egyszerű a rendszer, de bátran mondhatom, hogy minimális gyakorlással bárki bele tud tanulni.

HARC FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Vétek lenne elhallgatni, hogy nemcsak szárazföldi alakulatok segítségével törhetünk ellensé-



KRÉTÁRA NEM HÓ, HANEM NÉMETEK ESNEK



AZ ÚJ-ZÉLANDI ERŐKNEK NEM OKOZ GONDOT A KRAUTOK ÖSSZEROPPANTÁSA

geinkre; bevezethető az egész arzenál. A távolsági bombázóktól a sugárhajtású vadászonok át, egészen a csatahajókig mindenki válogathat kedvére valót. Igaz, fókuszban a földi egységek harcai állnak, de jelentős háttértámogatást remélhetünk a másik két fegyvernemről is. Vadászaik képesek felderíteni az ellenség háttér-szágát és biztosítani a térség légi fölényét. Bombázóink akadályozhatják az ellen felvonu-



Furcsa egy program ez az Operational Art of War. Az ember nem is tudja igazán eldönteni, vajon a (nem túl nagy népszerűségnek örvendő) játékszerkesztő programok királya kíván-e lenni, vagy a hexatáblás stratégiai játékok képeztelbeli trónjáról akarja eldönteni a Panzer General 2-t és az Eastern Frontot. Mivel a program roppant bonyolult, de kivitelezésében még hagy kívánnivalót maga után, ezért „csak” az első célkitűzését éri el, a másodikban meg kell elégednie egy szerényebb dobogós hellyel. Csak „hardcore” stratégáknak ajánlott, de nekik nagyon!

Hancu



MINDÖSSZE ENNYI INFORMÁCIÓT KAPUNK KÖRÜNK KEZDETÉN



A KINAI NÉPI HADSEREG ALIG VÁRJA, HOGY BEAVATKOZHASSON A KONFLIKTUSBA



A VÍZBE FOJTJUK AZ ANGOLSZÁSZ BANDÁT!

SZERKESZTŐ

Az eddig elmondottak a szerkesztőre leírásaként is felfoghatók, ugyanis a játék minden lehetősége a rendelkezésünkre áll. Megtervezett küldetéseink hibátlan futtatásához néhány dolgot elengedhetetlenül el kell készítenünk. Az első ilyen a játéktér, magyarul a térkép megrajzolása. Ehhez egy egyszerű, mégis kiválóan működő rendszert használhatunk. A rugalmasságra jellemző, hogy egy hexa (hatszög) méretét 2,5 km-től 50 km-ig állíthatjuk.

Aminet ezzel megvolnánk, következhet a harcoló felek egységeinek összeválogatása. Ez meglehetősen hosszadalmas művelet, elsőként lehetőleg ne a normandiai partraszállást akarjuk lemodellezni! Néhány segítő lehetőség itt is helyet kapott. A kész alakulatainkat – mintaként szolgálva – sokszorosíthatjuk, így csak az átnevezésükkel kell bajlódjunk. Az egységeket a játéktérre telepítve majdnem kész is leszünk.

Néhány „apróság” azért még hátravan. Meg kell határozni az utánpótlási központokat, a kezdeti erő ellátottságát, a győzelmi feltételeket, a körök számát, a különböző valószínűséggel bekövetkező eseményeket és az ezek kiváltotta egyéb változásokat. Biztos vagyok benne, hogy még sok mindent kihagytam, de a szerkesztő ugyanis figyelmeztetni fog teremtényünk hiányosságaira!

Aminet látható, az OAW nem egy „félnapos” program. Am a stratégiák szerelmesei általában a kitarításukról híresnek, itt az ideje tehát, hogy bebizonyítsák alkotói képességeiket!

VÉLEMÉNY



Be kell ismernem, igen elfogult vagyok a hasonló stílusú programokkal. Elég, ha hatszögekből áll a térkép és NATO-standard jelzésektől virít a monitorom, máris örül a lalkem. Ha ráadásul az emberiség történelmének – szerintem – legizgalmasabb, legösszetettebb konfliktusával, a második világháborúval (is) foglalkozik a játék, akkor rosszat csak igen nehezen tudok mondani. Szerencsére most nem kell kerébe törnöm előítéleteimet, mert az alkotók izlése majdnem teljes mértékben lefedi az én követelményeim is.

A játékról egyszerűen nem lehet komoly hiányosságot, negatívumot mondani. A legapróbb részletekig feltárja a háborúzás összetevőit, lehetőségeit. Teszi mindezt úgy, hogy a rendszer nem száll el az érthetatlenség és kezelhetetlenség irányába. Néhány ikon, pár utasítási lehetőség, és ennyi. A küldetések lejátéztatásához semmi több nem igényeljük.

Ha történetesen saját alkotással szeretnénk magunkat vagy ismerőseinket meglepni, akkor bizony a rendszer teljes ismeretére és egy nagy adag fantáziára lesz szükségünk. Nem árt némi történelmi ismeret sem, hacsak nem akarunk teljesen vad, a valóságtól elugraszodott csatákat kreálni. Az egyetlen apróság éppen a szerkesztő esetében tudom felhozni: nem ártott volna, ha a korongon helyet kap néhány történelmi példaalakulat. Az, az hogy tételesem mennyi és milyen felszereléssel rendelkezett egy adott kor és nemzet egysége. Persze az elemések lophatnak adatokat a gyári küldetésekből és a hadászati könyvekből, de azért ez a lehetőség mégis hiányzik. Szerintem rövid időn belül várható egy patch, amely lehet, hogy már ezt a zavaró tényezőt is kiküszöböli. Addig is melegen ajánlom a programot minden valamirevaló stratégának!

— csonti —

lását és jelentősen leronthatják utánpótlási képességet.

Ezenfelül a hadihajókhoz hasonlóan hatékony támogatást tudnak nyújtani útköztek során is.

Az utánpótlás minden csata legkritikusabb pontja, nem árt erre is figyelemmel lennünk. Szerencsére a számítógép automatikusan szétosztja az adott körre járó mennyiséget, nekünk „csak” arra kell ügyelni, hogy a szállítmányok útvonalra biztosítva legyen harcoló alakulatainkig.

Helyhiány miatt nem tudom a program minden lehetőségét külön bemutatni, ezért álljon itt még néhány érdekesség, távirati stílusban. Csapatának számára három különböző agresszivitási szintet jelölhetünk ki. Lehetőségünk lesz egyes egységeket taktikai tartalék-ként a szorongatott helyeken csatába vetni. Építhetünk és rombolhatunk hidakat, vasúti síneket.

Alakulatainkkal néha nem mozoghatunk szabadon, az ellenség mellől ellépve akár teljesen

el is pusztulhat az adott különítmény. Nagyobb egységeinket tetszés szerint lebonthatjuk, illetve később újraegyesíthetjük. Seregünk bizonyos alakulatai nem vagy csak korlátozottan képesek egymással együttműködni.

Azt hiszem, izeltőlnek ennyi is megteszi!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Platform: Windows 95
 P100 + 16 MB RAM
 80 MB HDD
 Multiplayer: 2 játékos, internet
 Dokumentáció: 160 oldal
 e-mailen keresztül is játszható

Empire Interactive
 közepes
 Összetartozás: nagyon összetett

87

Robo Rumble

▼ TopWare



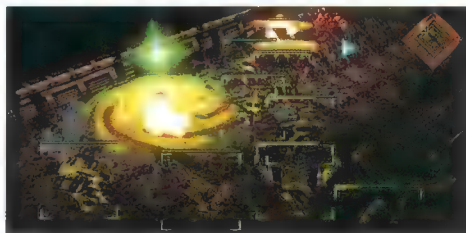
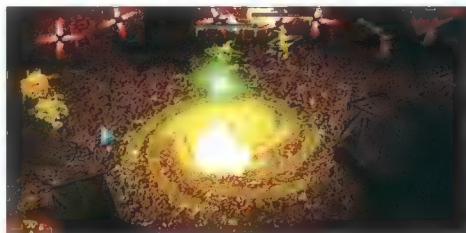
real-time stratégiai játékok egyre növekvő száma között annak köszönhető, hogy már szinte minden játékgyártó cég kiad egy-két ilyen terméket, remélve, hogy egy kis szeletet ők is kapnak a haszon tortájából. Ezúttal a német TopWare rukkolt elő egy valós idejű stratégiával, a Robo Rumble névre hallgató játékkal. A cégről a Jack Orlando óta nem sokat hallottunk, lássuk hát, min dolgoztak az utóbbi hónapokban!

A játék kerettörténete 2082-be kalauzol el bennünket, amikor is a derék emberek a Mars kolonizálásába kezdenek. Ez a kísérlet azonban meghúny, mivel találnak a bolygón egy hatalmas ágyút, amelyeket idegen lények építettek. Az ágyú természetesen a Földre irányul, és ez nem hagy kétséget afelől, hogy mi az idegenek szándéka. A földi tudósok kiszámolják, hogy nagyjából egy éve van még hátra a Kék Bolygónak, merthogy az idegenek arra időzítették az ágyút, a ezalatt a szűkös idő alatt kell a Földnek cselekednie. Az elnök azonnal utasításba adja, hogy szereljék fel a hadsereget és kezdjenek el gyakorlatozni. A felszerelés biztosítását két cég is magára vállalná, azonban csak egyre van szükség. Hogy

eldöntsék, melyik cég fogja ellátni a katonaságot, egy kis versenyt rendeznek nekik egy félreeső helyen, ahol különböző arénákban harci helyzeteket szimulálva egymásnak eresztetik harci robotjait. A játékosnak ebben a versenyben kell majd győzelemre segítenie valamelyik céget, s ezzel elnyernie a kormány megbízását.

A Robo Rumble-ban tehát fegyverekkel és egyéb harci eszközökkel felszerelt robotokat fogunk irányítani, és attól függően, hogy melyik céget választjuk, játszhatunk akció- és stratégia-orientált játékot. A játék menete a megszokott „küldetésről küldetésre” módszert követi, azonban az egységek gyártása meglehetősen rendhagyó. A robotokat mi magunk állítjuk össze háromféle alkatrészből: lábrészből (gyors és sebez-

hető, kételtű, páncélozott stb.), törzsből, ami egyben a fegyver is (géppágyú, lézer, célkövető rakéta stb.), illetve a robot képességeit javító extrából (nagyobb tüzerő, nagyobb lőtáv, na-





LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...

...a mi, miszerint a játék hazai forgalmazója már készíti a Robo Rumble magyar verzióját. Angolul nem tudó játékosok számára ez biztosan nagy öröm, hiszen ez talán azt jelenti, hogy az első "lecse" Imperium Galactica után végre elindul a játékoszoftverek teljes (nem csak a kézikönyvre vonatkozó) magyarítása, szinkronizálása.

MÁS VÉLEMÉNY

A mostani stratégiai játék-dömpingben érkezett Robo Rumble vegyes érzelmeket keltett bennem. Érdekes ötlet, hogy a szétlőtt robotok árat visszakapjuk, így szinte csak az utánpótlással kell foglalkoznunk, nem gond az, ha elvesztünk néhány egységet. Ez azonban egy kicsit „úsd-vágd” jellegű ad a játéknak, nem érzem az ember azt, hogy óriási stratégia volt, amikor végigjátszott egy pályát. Vannak a programnak pozitív oldalai is, ilyen a robotok alkatrészekből való összeépítése és az igen látványos 3Df-es megjelenítés. A játékot azoknak ajánlom, akik szeretik ezt a stílust, de belefáradtak már a Dune 2 és a Command & Conquer által megteremtett „épület-bányászat-sok tank” stratégiába. Azonban végig az az ember érzése, hogy egy sokkal jobb játékot is ki lehetett volna hozni belőle...

Caris

gyobb se-
besség stb.).
Összeeskábált ro-
botjainkat küldetésen-
ként fix pénzüsszegekből vásá-
rolhatjuk meg bázisunkon, s ennek
az összegeknak a növelésére nincs lehetősé-
günk. Magyarán szólva: a játékban nem kell sem
építkezni, sem gyűjtögetni. Ha egy robotunkat
szétlövök, az alkatrészei visszakérülnek a bázis-
hoz, azaz újra megkapjuk az árat, és újra meg-
építhetjük a robotot. Így módon tehát csak a pá-
lyán levő robotjaink száma van maximalizálva, az
utánpótlásuk folyamatos. Ez mindenképpen új
ötlet a real-time stratégiai játékok történelmében,
azonban nagyon leegyszerűsíti a játékot: a küldé-
tés elején gyártunk pár robotot, és lövök velük az
ellenfelet, miközben kilőtt robotjainkat pótoljuk.
A küldetések utáni értékelés keretében, teljesíté-
ményünkötől függően pénzüjalmat kapunk. Ezt a
küldetések közötti beszélgetős részekben költ-
hetjük el, ahol a cég öt emberével tárgyalhatunk,
hogy információkat szerezzünk, illetve, hogy új
találmányokat vegyünk pénzünkön (itt lehet be-
szerezni a robotok képességeit javító extrákat is).
Mivel egyik-másik találmányra már a harmadik
küldetés környékén szükségünk lesz, nem érde-
mes spórolni a későbbi behúzáshoz.

A játék engine-je megfelel a '98-as követelmé-
nyeknek (finom scrollozás, jó fényeffektek és 3D
támogatás), a gépi ellenfelek intelligenciájáról
azonban már nem lehet sok jót mondani. Ha egy
robotunkkal belelovunk egy ellenséges egységbe,

akkor az addig követi a robotunkat, amíg egyikük
el nem pusztul. Az üldöző ellenséges robot nem
fordul vissza, ha egy nagyobb csapatunkba ve-
zetjük, hiszen birkamód hagyja magát lelé-
szárolni, miközben csak azzal törődik, hogy elkapja
azt az egységünket, amelyik belőlött. Ennek elle-
nére a játék kifejezetten nehéz, mivel szinte az
összes küldetésben túlerőből indul az ellenfél
csapata. A későbbi küldetések végigjátszásához
rengeteg állótöltőre lesz szükség, ami kellem-
etlen, mivel állást csak küldetés előtt lehet
menteni.

A grafika szép és a mozgások is gördülékenyek,
egyedül a változatossággal van gond: nagyon
sokszor látjuk ugyanazt a textúrát. A hangok ki-
fejezetten életűre sikeredtek, ami a lendületes
nagyzenekari trackekkel együtt sokat dob a játék
hangulatán. Összeességében a Robo Rumble egy
átlagos klón néhány jó ötlettel és néhány hiá-
nyossággal, de nem igazán emelkedik ki a többi
hasonló játék közül.

VÉLEMÉNY

A TopWare mindig is nagyon szimpatikus volt nekem, mert bár a Schwarze Auge-trilógián kívül igazán nagy sikert nem tudtak megélni, minden játékucon látszott, hogy olyan lelkesedéssel és igyekezettel készítették el, ami ritka a mai, klónoktól terhes időkben.

Ezúttal sajnos kissé mellényúltak, és egy meglehetősen közepeszerű játékot dobta piacra, ami véleményem szerint nagyon hamar el fog tűnni a süllyesztőben. Mondom mindezt azért, mert nem igazán találtam a játékban olyan momentumokat, amelyek megfogják a játékost és a monitor előtt tartják. Igaz, van egy-két jó ötlet, mint például a beszélgetős részek, vagy a maguk által összeállított egységek alagoldata, de a megvalósítás elrontja ezeket az elképzeléseket. Hiába tudunk hat alkatrészből kilenc különböző robotot összeállítani, amikor a robotok ugyanazokat a bitmápeket használják, és annyira fantáziátlan a kinézetük, hogy első pillantásra meg sem lehet különböztetni őket. Hiába lenne jó stratégiai program, ha egyszer rossz az AI, és a játék oly mértékben válik nehézé, hogy a negyedik-ötödik pályától kezdve már csak a szerencsén és nyolc-tíz állásviszátöltésen múlik, hogy továbbjutunk-e. Arról nem is beszélve, hogy az állandó utánpótlásgyártás egy idő után a leggalamblekkübb játékost is felidegesíti. Arról nem is beszélve, hogy – bár a grafika nem indokolja – 3D kártyák nélkül gyakorlatilag játszhatatlan (annak ellenére, hogy a minimum instalálna nincs feltüntetve, hogy 3D kártya kellene neki).

A Robo Rumble tehát nem különösebben nagy szám. Azok, akik a stratégiai játékok terén „mindenevők”, mégis próbálják ki, mert érdekes élményt nyújt az állandó robottermeléssel kombinált taktikázás, de engem személy szerint egyáltalán nem tudott megfogni. Remélem, hogy a TopWare következő termékének hívója inkább a Jack Orlando színvalóhoz fog közelíteni.

Stóki

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P120 • 16 MB RAM
3D-támogatás: 3Dx
Multiplayer
2 játékos
Dokumentáció
60-70 oldal [magyar]
Októberre
elkészült a magyar nyelvű változat

TopWare

Grafika
nagyon jó
Hangulat
nagyon jó
Összetartósság
összetett

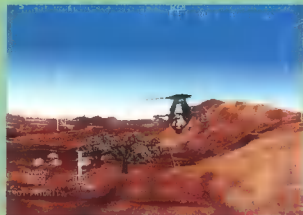
76

ZEDbazar

COMANCHE GOLD

▼ Novalogic

Ha valaki valamilyen szinten foglalkozott már számítógépes játékokkal, biztos, hogy találkozott olyan programokkal, melyek egy-

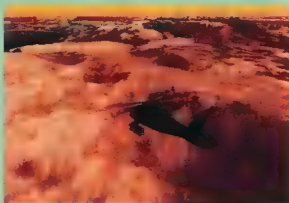


log, a küldetések szaporodása. Ahogy az a Gold nével fémjelzett programokban lenni szokott, itt is megtalálhatók az eredeti rész küldetesei, melyek most Gold Operations menüben találhatóakkal bővültek. Ha kiválasztottuk a számunkra szimpatikus küldetést, akkor ennek szokásos leírásán és az útvonalterven túlhaladva egy teljesen új opció tárul elénk, ami nem más, mint az oly régóta áhított fegyvervezérségi panel! Elmondani se lehet, hogy a Comanche előző részeiben mekkora könnyedséget nyújtott volna ennek jelenléte, hiszen bármennyire is odagyíltak a fejlesztők fegyvereink mennyiségének kiegyensúlyozására, mégis voltak olyan küldetések, melyeket csak félnapos próbálgatással lehetett végigcsinálni a hiányzó, esetleg rosszul megvalósított fegyverek miatt. Ennek tükrében teljes mértékben ránk van bízva, hogy mennyi Hellfire, Stinger, vagy FFAR rakétát pakolunk gépünkre – természetesen egy előre kialakított konfiguráció minden esetben megjel-



nik gépünkön. Sokak várakozásai ellenére a Comanche még mindig nem támogat semmilyen 3D-s gyorsítókártyát, hiszen magát a Voxel Space2 grafikus engine-jét egyszerűen nem lehet ilyen módon alkalmazni. (Egyébként ha már Gold Editort készítették belőle, várhatunk volna egy kicsit, ugyanis október táján fog a Voxel Space3 debütálni a Novalogic legújabb programjaiban, és az már képes lesz 3Dfx chipsettel rendelkező kártyák támogatására.) Ennek ellenére egy jó videokártyával és egy izmos géppel akár 800x600-as felbontásban is képes futni a program, igaz, nem teljesen zökkenőmentesen.

Nagyon tetszett a programhoz adott Mission Editor, ahol az ember kedvére készíthet küldetéseket. Sajnos előre gyártott példákat nem adnak a programmal, ezért kezelésének elsajátítása kissé nehézkes, de mindenképpen megéri rászállni egy kis időt.



szerűen nem kerülhetik el az ember figyelmét. Ebbe a kategóriába tartozik a Novalogic cég által fejlesztett Comanche sorozat is, mely immár a harmadik rész kissé feljuttított változatánál, a Gold Editionnél tart.

Első ránézésre mondhatnánk, hogy szinte semmiben sem különbözik elődjétől, mivel a kezelőfelület maradt a régi, de új menüpontokkal bővült. Az első említésre méltó dol-



STREET FIGHTER ALPHA — WARRIORS DREAM!

▼ Virgin Interactive

PC-n sohasem képviseltek jelentős számot a verekedős játékok. A Mortal Kombat és a Street Fighter volt az a két játék, amely hosszú ideig meghatározó szerepet töltött be ebben a stílusban. Az MK azonban fokozatosan legyűrte vetélytársát.

Kérdés, hogy az SFA vissza tudja hódítani a trónt a Mortaltól? A történet a szokásos Harcolj az életedért és legyőzd a legjobbat! A lehetőségeinél a szokásosak: gyakorlás, egymás elleni harc és a nagy megmérettetés.

Nyolc karakter közül választhatunk, akik között vannak régi ismerősök és néhány új harcos is. Természetesen mindegyiküknek van valamilyen oka amiért részt vesz a küzdelemben.

Az új időkhoz igazodva már hatféle ütést alkalmazhatunk ellenfelünkön és a kombókat is bevehetünk.

A kombók elég érdekesen működnek a gép számára: a jó ütések és ha egy bizonyos mennyiségű kombó-pontot elértünk, akkor lehetőségünk van a kombók használatára. A helyszínen az MK-hoz viszonyítva cseppet sem változatosak, és szinte semmi mozgás nincs rajtuk, nem sokban különböznek egy állóképtől. A hangeffekteket igencsak távol állnak a CD-minőségtől, de ugyanez elmondható a zenéről is.

A grafikát és a játékmenetet tekintve őszintén szólva először nem hittem el, hogy ezt a játékot 1998-ban adták ki. Ha mindezt 3-4 évvel korábban tesztelt, akkor sikeres lehetett volna a játék, igaz, azonban csak azoknak tudnánk ajánlani, akik szeretnek nosztalgizálni.

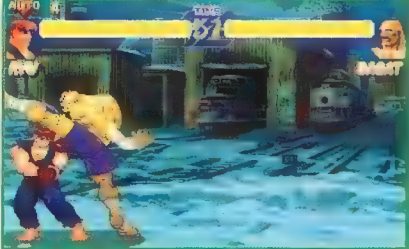
Elvlegre a Street Fighter igazi számítógép-történelmi emléke. Hogy mondjak valami jót is, verekedő programoknál ritkaságszámba men-

110 oldalas, 5 nyelvű gépkönyv segédlettel, abban, hogy könnyedén nekikezdhesünk a játéknak.

Az SFA meg sem közelítette nagyságát a Mortal 4-et azon okból, hogy a fejlesztők szinte semmi olyan újítást nem tettek bele, amivel megfélemlíthetnénk volna a mai elvárásoknak.

Ut-

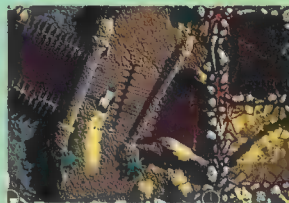
Tatcom



VANGERS

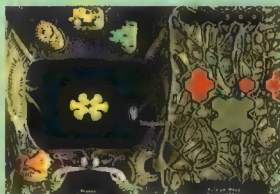
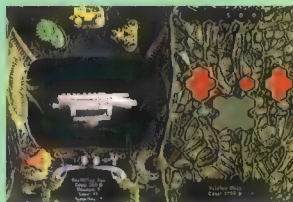
▼Interactive Magic

A 20. sz. végén lehetővé vált az emberiség számára, hogy felvegye a kapcsolatot a földönkívüliekkel.



Ezt a Végtelen Elme tette lehetővé, mely nélkül egyik faj sem lett volna képes a kapcsolat-felvételre. Az idegenek pontosan úgy néztek ki, mint amilyennek a korszak elképzelte őket: kis zöld marslakóknak. A lények lárvái az emberek testéből

táplálkoztak, így egy idő múlva a genetikai fejlődés következtében a testük az eredeti fajra hasonlított ugyan, ám agyuk felépítése és intelligenciájuk az emberére. Kialakult egy új világ, amelybe mi kereskedőként, hódítóként, vagyis vangerként csöppenünk bele.



A játék a felülnézeti autóversenyes kategóriába tartozik, ahol célunk a kezdeti járművünket egyre jobban felfejlesztve, illetve lecsérelve (és az ellenfeleket kiiktatva) eljutnunk a legfelső kategóriába, ahol a megdicsőülés vár reánk.

Az út nem egy zárt pályából áll, bármerre haladhatunk, a dombok között (alatt), vagy akár vízben is. Rengeteg autó, fegyver, illetve kisegítő eszköz akad, például olyan, ami megcsontkítja az ellenséget, vagy olyan, ami lekicsinyíti. Emellett megtalálhatók a gépfegyverek, ágyúk, radarok mindenféle verziói is. Segítségre van oldalt két kis képernyő, amit térképtől kezdve mindenféle információk kiírására használhatunk, de ha zavarnak, teljes képernyő módban is játszhatunk. Az irányításhoz meg kell jegyeznünk ugyan a fél billentyűzetet, de megéri, mert sokkal kezelhetőbb lesz a dolog. Lehet hálózaton is játszani, ez érdekes élményekhez juttathat bennünket. A grafikát 640*480 és 800*600-as felbontás között lehet változtatni, de sajnos 3Dfx-et nem használ a program. A készítőket dicséri az ötlet, hogy a fajok közti kereskedelmet és hódítást egy ilyen típusú játékba illesztették bele, bár sajnos ezt nem sikerült teljes egészében megvalósítani. Mindenesetre várjuk még az ilyen eredeti ötletű, változatosságot kínáló játékokat!

Levelezés

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1519 Budapest, Pf. 27

▼ IVÁN PÉTER, SZEKSZÁRD

Szervezték-e nyári ZED-tábort, és ha igen, akkor hol? Jó lenne, ha a Levelezésben válaszolnál a kérdésekre.

Még javában tombol a nyár, amikor a választ írom Neked, de sajnos már csak a szeptemberben számba fog bekerülni. Így ez már önmagában válasz a kérdésre: ez a nyár ZED-tábor nélkül múlik el. Többen szerettek volna tábor – mi is – de nem jött össze. Talán majd jövőre belefér a szerkesztőség életébe egy tábor megszervezése is.

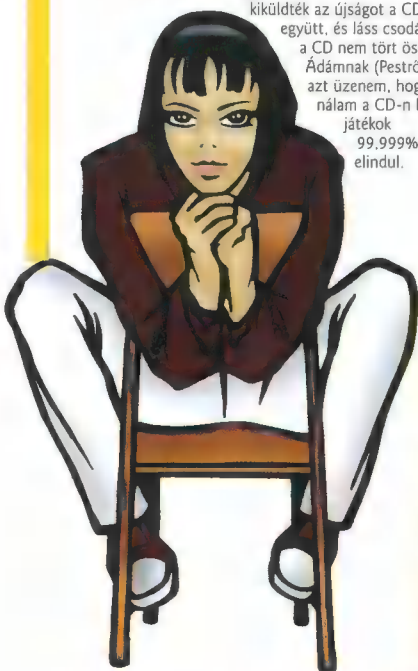
▼ DICKY

A 6. számba Ádámot minek raktátok bele? Lehet, hogy én vagyok az egyetlen, akinél minden működik a CD-ről?

Nem vagy egyedül. Figyelj csak!

▼ R, AMERIKÁBÓL

Itt vagyok Floridában. A szülem kiküldték az újságot a CD-vel együtt, és lass csodát, a CD nem tört össze. Ádámnak (Pestről) azt üzenem, hogy nálam a CD-n levő játékok 99.999%-a elindul.



▼ BENKŐ ATTILA

Csinálhatnátok egy dupla CD-s számot, mondjuk évenként. Na meg egy fotót rólatok...

Hát, én benne lennék, de egyesek nagyon szégyenlősek... :-)

Először még nem volt Hardver-hírek, utána egyre több lett. Szerintem most a legjobb, de többet már ne tegyetek bele. Lehetne egy-két érdekes dolgot beletenni, mondjuk féloldali terjedelemben. Ide lehetne írni néhány ötletes tippet a különféle operációs rendszerekről, izelítőt a programírás világából, meg ilyesmit.

Ezek nagyon nagy területek, amikről nem egy újságot, de egy könyvtárat tele lehetne írni. Nem igazán érdemes belekapni egy ekkora témába, ha az ember csak fél oldalt akar vagy tud rászánni. Vannak szaklapok, akik a kérdéses területekkel foglalkoznak.

Lehetne továbbá véleménynyilvánítás a szerzők részéről, hogy ki mit gondol erről meg arról. Mire lennék kíváncsi?

▼ PÁL SÁNDOR

Tudtok egy helyet az Interneten vagy embereket, akik tudnak segíteni játékok végigjátszásában?

A játék (vagy késztőinek) lapjaira érdemes rákeresni. Segítő kész embereket találhatsz IRC-n, de ehhez nem lehet pontos receptet adni. Kérdezz és valaki majd útbaigazít.

▼ VARGA GÁBOR

A játékleírások végére odairhatnátok a cikkíró nevét, ez jelenleg csak a „Más vélemény” után szerepel.

Úgy gondoljuk, az olvasókat nem az érdekli, hogy ki írta a cikket, hanem az, hogy mit írt a cikkben. Ja és persze, ha van, a játék Web-címét is.

Ha már valaki netközben van, akkor semeddig sem tart bármelyik keresőbe beírni a játék nevét és rögtön tucatnyi cím közül válogathat ízlésének megfelelően. Főlegesen lenne ezekkel megtölteni az újságot.

▼ VESZÉLYES

Ne haragudj, de a levelezési rovatban leközölt levelek színvonala igencsak alacsony. Legtöbb még viccesnek sem mondható, ezért ha csak ilyen leveleket tudnak a srácok küldeni, akkor meg kellene szüntetni ezt az egész rovatot.

A levelezési rovatban a szerkesztőségnek érkező, elfogadhatóbb levelek kapnak helyet. A színvonaluk olyan, amilyen, ezen változtatni nem tudunk. Ennek ellenére nem hiszem, hogy meg kellene szüntetni, már csak azért sem, mert igenis vannak színvonalas és érdekes levelek. Azért kezdett a levelezési rovat együttműködni a Gondolatébresztővel, hogy emeljük az olvasmányos, tartalmas levelek számát. Így lesz ez ebben a hónapban is. Témánk: Nők és férfiak – játékokozásban.

▼ KOVÁCS ZSOLT

Most aztán végképp nem vagyok meggyőződve arról, hogy Zed nőnemű-e. Vagy ha mégis leányzó, akkor nem illene inkább Barbie-nak szólítanom?

Leányzó, ehhez nem fér kétség. Barbie-ról és a névváltoztatásról majd pár sorral lentebb.

Indoklás: A kezdetekkor úgy tűnt,

TI KÉRDÉZTÉTEK

Kérdés: Miért recseg a Quake2 hangja, holott a barátomnál tökéletesen szól?

Válasz: Régebbi hangkártyákkal előfordul az ilyen jellegű probléma. A Quake2-t kapcsolóval kell indítani, méghozzá a +s wavonly 1 paraméterrel

Kérdés: Mit tehetnék Starcraftban a custom scenarióknál, hogy ne verjen le a gépi ellenfél egy pillanat alatt?

Válasz: A custom scenarióknál a gépi ellenfél hihetetlen erős, mert már egy valamennyire kiépített bázissal és némi ásványmaggal rendelkezik kezdésnél. A gép taktikája a gyors lerohanás, és általában egy tizenkettes csapatból áll a legalapvetőbb harci egységekkel. Nekünk is gyorsnak kell lennünk, minél hamarabb építsünk emberekkel Marine-okat, zergekkel Hydraliskeket (ne Zerglineket!), protosokkal Zealotokat, de nagyon sokat! Ne minőségre, hanem mennyiségre menjünk!

hogyan lesz egy lap, ami nemcsak a (bitagú) férfiaknak szól. De aztán csak azt vettem észre, hogy azt hallom Zed szájából, amit minden férfi hallani akar.

Nem igazán értem, hogy mire gondolsz. Mások éppen azt kritizálták, hogy túlzottan sokat foglalkozom a hölgy olvasókkal.

És továbbra is csak női képek láthatók a 69. oldalon. Hmm. Pedig ezt már többen, több alkalommal reklamálták... Kösz, főszerkesztőbácsi, LÁM ezt sem tettük meg! Többen reklamálták... köztük én is. Lapozz csak a 69. oldalra...!

A névváltoztatást azzal tudom indokolni, hogy Zed, mint harcos amazon, nem hagyja szó nélkül, hogy Erika (7. szám, 72. oldal) saját magát pocskondiázza, és a nők nevében kijelentse: „lányok, mi hülyék vagyunk, de” fiúknak jögnak van ezt előre megállapítani és milyen jó, hogy ezt mi magunk engedjük meg nekik”.

Erika írásából számomra nem az derült ki, hogy saját magát vagy a nőket pocskondiázza. Nem jelentett ki semmit a nők nevében, egyszerűen leírta a véleményét.

Én is bitagú vagyok! Féltre ne értsen senki, 15 éve napi 8-10 órát töltök el számítógépes agyzsibbasztással és bittergelgetéssel.

De amíg én hivatalosan (Kösz! Stoki) profi absztraháló vagyok, a megoldást többnyire egy egyébként „hossz nem értő” nő szokta (nekem véletlenül tűnő módon) megtalálni. Bár statisztikailag, hivatalosan, tudományos alapokon bizonyítottan nem tud ilyet. Csak éppen beleéli magát egy számára teljesen ismeretlen problémába és hamarabb találja meg a megoldást, mint én, aki közben rendületlenül absztrahálok és bandzsítok a képernyőre. Ja és megver a Doom, Doom II, Duke Nukem, Quake, Red Alert, Tomb Raider



és II játékok bármelyikében, holott tesztoszteronlapolokon az összes barátomat péppé vertem már. Pedig Ő csak egy nő. Zed, te érted ezt?

Mi van ezen csodálkoznivaló? Szerintem nem arról van szó, hogy a nők gyengébb képességűek és ezért rosszábbul tudnak teljesíteni a számítógép előtt (legyen akár munka vagy játék). Inkább arról,

hogy a sztereotípiák miatt a társadalom nem azt várja el a nőktől, hogy gépekkel és így számítógépekkel foglalkozzanak vagy egyáltalán értsenek hozzá. Sőt, továbbmegyek: általában nem azt várják el egy nőtől, hogy okos legyen. Tudom, most hangosan tiltakoznak azok a férfiak, akik világlegütökben azt hangoztatják, hogy vannak szép nők, meg okos nők, de szépek és okosak (amelyek ők szeretőnk), olyan csak alig-alig. Tisztelet a kivételnek – szerencsére sok van belőlük – de a férfiak egy része nem nagyon viseli el, ha egy nő okosabb nála.

PS: A nők azért tudnak kevesebbet a számítástechnikáról, vagy bármiről műszaki területen, mert mindig van egy Ügyeletes Hivatalos Absztraháló (férfi) a közelben, aki még esélyt sem ad nekik, hogy a közelébe kerüljenek. Gondolj csak arra, amikor megvetted az éppen legújabb mobiltelefonodat vagy videót, odaengedted-e a párodat a géphez!

♥ LIEBE FERENC

Én a kérdésre csak visszakérdeznék tudnék: Miért van az, hogy a szerelmes regények olvasói 90%-ban nők? Valószínűleg azért, mert a két nem érdeklődése, beállítottsága teljesen különböző.

Vagy azért, mert ez az elvárás a két nemmel szemben. Szerintem nem véletlen, hogy a kislány és kislányok egyformán szeretnek babával vagy autóval játszani. Csak aztán jön a szülő, aki babát vesz a kislánynak és autót a fiúnak. És máris nem marad a

gyerekek választási lehetősége... Meg aztán furcsán is nézne ki egy szerelmes regényeket olvasó férfi a mi társadalomunkban, ahol elvárás az, hogy egy férfi legyen logikus, racionális és csak visszafogottan, burkoltan fejezheti ki az érzelmeit.

A nőismerőseim 25%-a játszik számítógéppel és a 25%-nak a 90%-a csak passzívan szal.

Fura tapasztalatom az is, hogy a lányok, akik előtt ott a lehetőség, de mégsem játszanak, nem tudják megmondani, hogy miért nem teszik. Azt mondják, hogy nem tetszik nekik, vagy nem érdekli őket a játék. De nem tudják megmondani, hogy mi nem tetszik, és amíg nem próbálták ki és nem untak rá, addig meg nem hiszem el, hogy nem érdekli őket. Úgy beszélnek a játékról, mintha az nekik nem lenne szabad.

▼ EDDIE BÁTÓ

Az, hogy kevesebb lány játszik számítógépes játékokkal, véleményem szerint szoros kapcsolatban áll a megjelenő játékok stílusával.

De ha nagyobb lenne az igény, akkor megérné lányoknak tetsző játékokat is kiadni, nem?

Aztán meg a fiúnak is mulhat a dolog, úgy érzem. És a lányok részéről is szükség lehet némi kezdeményezésre. Mondjuk testvérükkel, barátjukkal kipróbálni egy-egy játékot multiplayerben. Tudom, ehhez a programok 90 (inkább 99) százaléknál két gépre lenne szükség, de vannak kivételek. Az egyik munkatársam például hatalmas Heroes of Might and Magic 2 partikat szokott összehozni a barátjával, de a lány egy magya is játszik vele. Nemrég meg olyasmit hintett el a srác, hogy együtt törték a fejüket a Commandos-on... Talán csak egy kis kezdeményezésre lenne szükség, és a foci után a számítástechnika is betörne az emancipáció...

Valóban igazi élmény valakivel együtt felledegni egy játék pályát. Én a Tomb Raiderrel voltam így...

ZED

Kérdés: A Broken Sword II-ben elakadtam, a piramisnál nem tudom beindítani a motort...

Válasz: Ez bizony egy programhiba miatt van. Azelőtt kell felvenni a fáklyát, mielőtt felmennél a lifttel, utána ezt már nem lehet megtenni.



Továbbra is várjuk kérdéseiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül ■ pced@zed.hu-n.

Kérdés: Miért nem játssza le a Final Fantasy VII az animációkat?

Válasz: A játék install lemezen található DirectShow-t is fel kell installálni. Ha ez sem segít, akkor valószínűleg régi QuickTime videolejátszó is telepítve van a Windows alá. Ekkor sajnos nincs más megoldás, mint a Windows újrainstallálása...

a számítógépes játékok és a reklám

Rovatunkban eddig többnyire olyan problémákkal foglalkoztunk, amelyek mindennapos viták tárgyát képezik az olvasók körében (cheatelés, nők és ■ játékok, erőszak a játékokban stb). E havi Gondolatébresztőnkben egy, az eddigieknél kissé könnyedebb témát fogunk taglalni: a cikk keretein belül rövid, átfogó képet adunk ■ számítógépes játékok eladás-ösztönzéséről, majd képekkel illusztrálva bemutatunk néhány olyan reklámot, amelyek az utóbbi hónapokban a külföldi szaklapok legkarakteresebb hirdetései voltak. Így azok is megcsodálhatják az említett oldalakat, akik nem jutnak hozzá angol nyelvű magazinokhoz, és megírhatják nekünk észrevételeiket, véleményeiket.

A számítógépes játékok reklám-szakmája az utóbbi években fejlődött ki. Négy-öt évvel ezelőtt ugyanis még szinte minden játék elkelt az üzletekben, így nem igazán volt szükség nagy reklám-hadjáratokra. A számítógépes játékok piaca azonban azóta alaposan megváltozott, és egyre inkább a filmipárhoz kezd hasonlítani. Olyan tömegben és olyan árakon kerülnek a boltokba a programok, hogy a fogyasztók már nem tudnak minden megjelölt játékot „eltartani”. A sok kis cég helyét átvette néhány nagyobb vállalat, a korábbi játékok apró sikereit pedig felváltották az óriási hasznot hozó szupersztárok és az árnyékukban megbújók, nem ritkán veszteséges termékek. Az egyre jobb és szebb megjelenés miatt a gyártási költségek is jócskán megnövekedtek, ami ugyancsak megnehezítette azt, hogy egy jó játék nyereséges legyen. Gondoljunk csak a Toonstruckra: zseniális kalandjáték volt, ám kilencmillió dolláros előállítási költségének a töredékét sem tudta behozni, így hatalmas bukás volt a Virginnek. A sikerhez tehát reklámra van szükség, aminek az árát szintén a vevő fizeti ki, hiszen egyebek között a reklám az oka annak, hogy a szoftverek olyan drágák. A tendencia jelenleg is ez: a konkurenciaharc egyre nagyobb, ezért a reklámok mennyisége is nő.

EGY HIRDETÉS,
AMELY MÁR AZ
ÍZLETELENSÉG
HATÁRÁT SÚROLJA:
A SCREAMER RALLY
REKLÁMJÁ
ÉS ALATTÁ A
SZÖVEG:
„NEM LESZ
IDŐD PISLOGNI”.

A BLASTO című ÜGYESSÉGI JÁTÉK
REKLÁMJÁN SZUPERHŐSNÉK
ÖLTÖZÖTT NYUGDÍJASOK
NÉPSZERESÍTIK A PROGRAMOT.





A REKLÁMOK FAJTÁI

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu

HOME PAGE
http://www.zed.hu

POSTACIM
1519 Budapest, Pf. 27

A számítógépes játékok reklámterülete két szempontból is speciális: a reklámokban használt eszközök és a reklámok típusának aspektusából. Mindkét különlegesség oka a játékok elsődleges vásárlói célcsoportjára, azaz a 10-30 év közötti fiatal fiúkra/férfiakra vezethető vissza.

A programok reklámjaiban használt eszközök, reklámhordozók listája roppant érdekes. Nem, vagy csak nagyritkán találjuk meg köztük a televíziót és a rádiót (túl drágák ahhoz, hogy a hirdetések hatékonyak és kifizetődők legyenek), viszont kiemelt helyen szerepelnek a többnyire egész oldalas újsághirdetések, az internet és a különféle „termékköztölők” (demók, kép- és videófájlok). Jól látszik, hogy a fenti médiák közül egy teljesen kezdő, ám nagyon lelkes fogyasztóhoz az újsághirdetést jut el a legkönnyebben, míg az előzetes próbaverziók és a világháló használatához már minimális képzettség is szükséges. Éppen ezért a játékmagazinok reklámdolgozói különleges jelentőséggel bírnak: ezek szerezhetnek olyan kuncsaftokat, akik még nem értenek a computerhez, de szeretnének gépet venni és csak játékra használnák azt. Az újsághirdetések tehát kiemelt fontosságúak, nélkülük komoly sikerre ma már egyetlen játék sem számíthat.

A játékreklámok speciálisnak számítanak reklámtípusuk besorolása szempontjából is. Egy megszokott termék reklámhadjárata ugyanis három lépcsőből áll: bevezető reklámból, mely az új terméket ismerteti meg a fogyasztókkal és ecseteli annak előnyeit, a fenntartó reklámból, mely a termékkel szembeni bizalmat

és a rögzülést hivatott megerősíteni, valamint az emlékeztető reklámból, amely a már jó ideje piacon levő terméknek segít, hogy a köztudatból ne kopjon ki a neve (ilyenek például a Borsodi Sör hirdetései...). A számítógépes játékok eladásösztönzésében ezzel szemben szinte csak és kizárólag bevezető reklámokat találunk, hiszen ez egy olyan piac, ahol gyorsan születnek sztárprogramok, hogy aztán még gyorsabban átadják helyüket az új, jobb játékoknak (nem lenne túl sok értelme, ha például a Blizzard emlékeztető hirdetéseket jelentetne meg, hogy milyen jó játék is volt a Warcraft). A játékok reklámja tehát többnyire a bevezető reklámra korlátozódik, amely viszont általában nagyon intenzív. Most néhány ilyen bevezető típusú hirdetést fogunk bemutatni.

A MEGHÖKKENTÉS ESZKÖZEI A REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN REKLÁMJÁBAN: EGY KICSINOSÍTOTT MALAC ÉS EGY ÖSSZEHASZNÁLTI TÁBLÁZAT, AMELY AZT ECSETELI, HOGY MILYEN HIHETETLEN ÚJÍTÁSOK VANNAK A JÁTÉKBAN, MELYEK NEM TALÁLHATÓK MEG SEM A QUAKE 2-BEN, SEM AZ UNREALBAN, SEM A JEDI KNIGHTBAN. NÉHÁNY ÚJÍTÁS, AMIT A TÁBLÁZAT EMLÍT: „ÁTGÁZOLÁS CSIRKEKEN ÉS MALACOKON MOTORBIKKLIVEL”, „HANGOS SZELLENTÉS ÉS BÖFÖGÉS”, „NAGY MELLŰ MAJORETTE-LÁNYOK”, „A TESTVÉRED FEJBÉVÁGÁSA EGY FESZÍTŐVASSAL”...

A HIRDETÉS

Az újsághirdetés az egyik legfontosabb médiája a játékreklámoknak. Öt évvel ezelőtt a számítógépes szaklapokban az összes oldalszámhoz képest 3-4 százalék volt az egész oldalas hirdetések aránya, míg egy mostani PC Zone-ban, vagy PC Gamerben ez a szám 35-40 százalék körül mozog. A hirdetések ekkora számban már nem biztos, hogy hatékonyak, hiszen az olvasó gyakran egyszerűen átlopatolja őket. Ezért tehát a hirdetésekkel szemben támasztott elsőleges követelmény az, hogy figyelemfelkeltésével megállítsa az olvasót, és a hirdetés elolvasására késztesse. A hirdetés másodlagos célja pedig az, hogy valamilyen érzelmeket keltsen az olvasóban, ha már elolvasta. Lekecsesedés, undor, düh vagy vidámság – minden jobb a közönynél. Az érzelmi befolyásolás a kulcsa annak, hogy az olvasó megjegyezze a játék nevét és észébe jusson a hirdetés, amikor a játékot egy üzlet polcán látja. Érdekes még megemlíteni, hogy léteznek olyan kulcsszavak, amelyek a reklámszakemberek szerint az általános termékeknek érzelmi befolyásolást eredményezhetnek: „friss”, „főhéj”, „erő”, „könnyű”, „megkönnyebbülés” és társai. Az újsághirdetésekből ezek a szavak – a speciális célcsoportnak köszönhetően – másként alakultak. Leggyakrabban a következő kulcsszavakat látjuk egy játék reklámjában: „gyors”, „intelligens”, „halál”, „legjobb”, „szép”, „sőt”. Érdemes ezeken a szavakon elgondolkodni.

Az előbb említettük, hogy fontos a hirdetésekben a figyelemfelkeltés. Ennek a figyelemfelkeltésnek többféle eszköze is lehet. Leggyakrabban olyan egyszavas hirdetések jelennek meg, amelyek harsánysággal, a játék logójával és néhány játékból vett képpel igyekeznek meggyőzni az olvasót. Nos, egyre inkább úgy tűnik, hogy ezeknek a hirdetéseknek a napja leáldozott, mert az olvasók egész egyszerűen hozzászórtak az ilyen oldalakhoz, és többnyire nem is vesznek tudomást róluk. Ilyenkor jöhetnek az olyan apró trükkök, mint a kétoldalas hirdetés (nagyobb az esély arra, hogy felfigyel rá az olvasó), a ki-hajtogatatható hirdetés (ezeket minden olvasó megnézi, aki egy picit is kíváncsi), a fettegetett hirdetés (ha az olvasó veszi a fáradságot, hogy elforgassa az újságot, már biztosan elolvassa a hirdetést) és a hirdetéssorozat (ugyanannak a játéknak egy reklámsorozata több oldalon keresztül). Gyakran azonban még ez sem bizonyul elegendőnek, és ilyenkor a hirdetéstervezőknek elő kell állnia valamilyen ötlettel. Ez az ötlet lehet egészen furcsa is, mint például a Beast Wars hirdetés (egy képregény, amely bemutatja a játék két szereplőjét), vagy a Space Bunnies Must Die reklámja, amely a játék idióta címére épít („Halál az űrnyulakra!”), és egy legyeres Playboy-nyszt ábrázol. Napjainkban többnyire meghökkentéssel érik el, hogy az olvasó elolvassa a játék hirdetését. A meghökkentés eszköze leggyakrabban egy olyan kép, ami abszolút nem illik egy játékmagazinba, mint például a Rising Lands hirdetésén található csecsemő, akinek a pelenkájával példálózva esztétik a játék előnyeit. Nem ritkán kifejezetten izléstelen képet sikerül erre a célra választani, mint például az Upspring 2 hirdetésében, ami egy rakás kidekorált emberi koponya néz farkasszemet az olvasóval, s mellette a szöveg: „Ami igazán lényeges, azok a trófeák”. Ehhez hasonló meghökkentő hirdetést is láthattok most következő összeállításunkban, ahol bemutatunk néhány olyan játék hirdetést, melyek nemrég jelentek meg külföldi szaklapokban, és jól illusztrálják az eddigi leltárakat.

ZÁRSZÓ

Ezzúttal arra a kérdésre járjuk a választ töletek, hogy szerintetek melyik reklám ragadja meg legjobban az embereket és miért? Azt is írjátok meg nekünk, hogy nektek mely hirdetések tetszettek a leginkább és miért. Szókészletünkön kívül leveleitekből a következő számban ismét közreadunk egy kis csokrot.

STÓKI

Grand Theft Auto is so good, it was a malfunction before it was even released.

18

WARNING!
VIRUS

INFECTING YOUR PC SOON!

ARCÁTLANUL A
CENZOROK KÉPBE
KACAG ■ GRAND THEFT
AUTO HIRDETÉSE, ÉS
A 18 ÉV FELETTI
KORHATÁR „ELNÉVERÉSÉVEL”
REKLÁMOZZA A JÁTÉKOT.
A SZÖVEG: „A GRAND
THEFT AUTO OLYAN JÓ,
HOGY MÁR ■ MEGJELENÉS
ELŐTT PLECSNIT KAPOTT”.

A VIRUS REKLÁMJA,
AMELYEN AZ
ÁTLAGOS JÁTÉK-
HIRDETÉST MEGELŐZŐ
OLDALON EGY FEL-
HÍVÓ JELLEGŰ OLDALT
TALÁLUNK, MELYET
A JÁTÉK LOGÓJA ÉS EGY
NAGYON JÓ SZLOGEN
URAL: „VIGYÁZAT,
VIRUS! HAMAROSAN
A TE PC-DET IS
MEGFERTŐZI!”.
ERRE AZÉRT MÁR
ODAFIGYEL EGY
GÉPTULAJDONOS...

A SCREAMER RALLY
EGY MÁSIK HIRDETÉSE
JÓ PÉLDA A KOMMERSZ
REKLÁMRA. EGY SZÉP
ÁLLÓKÉP, NÉHÁNY
SCREENSHOT ÉS MÁS SEMMI.
HIÁBA LÁTVÁNYOS,
NEM BIZTOS, HOGY
MEGRAGADJA
AZ OLVASÓ
FIGYELMÉT.

Let's make
a date, honey!Grand
Hail
G 510

A SOFTWARE 2000 CÉG
HIRDETÉSE AZ ECTS-RE
INVITÁL. ■ SZEXI
HÖLGYRE ÉS A
„RANDIZUNK, SZIVIL!”
FELIRATRA MINDEN
HÍMNEMŰ EGYED
FELFIGYEL, ÉS KÖZLEBBRŐL
IS MEGNÉZI AZ OLDALT.
EZ A HIRDETÉS NYILVÁN-
VALÓVÁ TESSZ, HOGY KIK
TARTOZNAK A JÁTÉKREK-
LÁMOK CÉLCSOPTORTJÁBA.

A MOTOCROSS REKLÁMA JO PÉLÁ
AZ OLYAN HIRDETÉSRE, AMELYIK
OLYAN KÉP SZERKEZ, AMELYIK
MISZLOUT NEM ILIK EGY LÁTÉK-
MAGAZINNA: A VIDEÓGO
FIRKANT ALATT SZÖVEGE
„CSAK A LEGJOBBASOK ÉLTI TIT”

motocross

SURVIVES OF THE QUICKER

DEAD. GOOD.

EGY HATÁR TART, HOGY HOGYAN LEHET JO EGY KUTATÁSAL
HÍRDETÉS. A BILAGI KUTATÁS REKLÁMAJA A NAGY
„HALOTT. JO” SZÖVEGELI KÉSZÍTÉS AZ OLYANOK ARKA,
HOGY ALKALMAZ A HIRDETÉS TÖBBI RÉSZÉT JE

9/10 9/10 9/10 9/10 9/10 9/10

AZ MINIMAL HIRDETÉS MINDEN SZEMPONTTAL TÖKELETES: KÉPZELÉS, ANIMÁCIÓKÉPZÉS, MEGHÖKKENTŐ
[EZEK LÁTHATÓ IZÉSTÉSEN IS] EREDETI ÉS ILLIK A JÁTÉK CÍMÉHEZ (REAL = VALÓSÁGOS, UNREAL = VALÓTALAN,
VALÓTALAN TÁRGYKÉPZÉS). A BEHATOTT HIRDETÉSOK CSOL A KROKODILJEI ÉS A „JÁTÉK” TITKAT LÁTSZIK,
HOGY A HIRDETÉSOK TÁRGYKÉPZÉS ÉS A JÁTÉK TITKAT

Unreal

4 20 10

EGY PLAYSTATIONÖS HIRDETÉS ■ LEGJOBBK KÖZÜL: KEN GRIFFEY'S
BASEBALL REKLÁMA EGY FANTÁZIADUS KÉP ■ KÖVETKEZŐ SZÖVEGVEL:
„SZÉP ÜTÉS VOLT, FIAM”.

PÉLDA EGY JÁTÉKPIACON RITKA REKLÁMFAJTÁRA, AZ EMLÉKEZTETŐ REKLÁMA: EGY QUAKE-
HIRDETÉS, AMELY MINDEN BIZONYNÁL AZ UNREALBE BELEFELEDKEZETT JÁTEKOSOKAT KIVÁNJÁ
FIGYELMEZTETNI ARRÁ, HOGY
A JO ÖREG QUAKE-ET SE
HANYAGOLJÁK EL.
A KÉPEN EGY NAILGUN-
LÖVEDÉKET LÁTUNK,
ÉS FÖLÖTTE EGY ELEMZÉST,
AMELY AZT ECSETELI, HOGY
A LÖVEDÉK HOGYAN
SZAGGATJA CAFATOKRA
AZ ÁLDÓZATOT.

Léves a BASE



DISZKONT



SZÜLINAPI AJÁNDÉKSOMAG
PÓLÓ + AJÁNDÉK CD + 3650 CREDIT



Dune 2000 8990, Commandos 7990,
Swat 2 8990, JSF 4990, Fighting Force 4990,
Myth 4990, Emergency 4990



MINDEN AKCIÓS TERMÉKHEZ AJÁNDÉKSOMAGOT ADUNK. AZ AJÁNDÉK CSOMAG TARTALMAZZA: BASE PÓLÓ, AJÁNDÉK CD + AJÁNDÉK 3650 CREDIT. AZOK IS AJÁNDÉKSOMAGOT KAPNAK AKIK 4990 FT FELETT VÁSÁROLNAK.

AJÁNDÉKSOMAG KÜLDÉS VIDÉKRE IS.

A KEDVEZMÉNYES VÁSÁRLÁSHOZ VALÓ CREDITET MOST ISMÉT NÖVELHETED A DCCD, ZED ÉS PCX ELŐFIZETÉSEDEDEL.

ÁRANK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK



PC EROTIKA

69



7. The Government of the Republic of Serbia

[illegible]

beindult, most nem tudjuk a jelszót. Skinnernek van az ötlete, de egyik sem jött rá. Ha mindkét szót beírjuk a programba, akkor a Skinner-el való beszélgetés közben egy szövegtörzset is megírunk a képernyő bal felső szélén. Skinner azt mondja, érdemes lenne megvárni a jelszót, hátha feljegyezték a szótárhoz képest hibákat. Tegyük fel így, menjünk vissza a jelszóra és kezdjük meg a szótárat a leveles horgolól. Ezután külön-külön menjünk vissza a szótár- és FBI-részre.

FBI-IRODA

Menjünk be az irodánkba, és a PDA belépőkártyát a Minder autójának a rendszámát és a hívott telefonszámokat. Lépjünk be a számítógépes és az INDIR-ben keressünk rá a számokra, az iktatárpult címet tudjuk meg. Megpróbáljuk a számokat felhívni a mobiltelefonunkra, de nem járunk sok szerencsével. Hívalunk tovább a fura nyomokra, és menjünk el a most megtudott címre.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Jegyezzük fel a bejárat melletti telefonszámot. Menjünk oda Skinnerhez, és beszéljünk az elektromos zárról az egyik kutyával a falon. Beszélünk meg a vörösrózsával a földön, és végülük beléjük mintát a bizonyítékokat. Tegyük úgy mintha a vörösrózsát a falon látnánk, majd menjünk vissza a jelszóra. Az érdekesnek tűnő betűket egyelőre még nem tudjuk kinyitni. Menjünk ebbe a szobába, ahol Skinner megbeszéli, és menjünk el a legelső felére. Mindkét van a kapcsolók és az elektromos. Itt megvárjuk a jelszót. Menjünk vissza a jelszóra, az egyikkel ki tudjuk nyitni a palackot. Szedjük egy kis fekete por bizonyítékot, majd menjünk le a földszintre. Nini, egy férfi a földszinten várja meg a jelszót, és megvárja, ha minden témában. Menjünk vissza a földszintre, és beszéljünk Skinnerrel. Szerinte a fekete autótól ülök minket figyelmeztet. Menjünk el a kassza felé, és beszéljünk egy fotót a rendszámtábláról. Itt egyelőre várunk is, menjünk a laborba.

CRIME LAB

Beszéljünk a földszintre, és menjünk el a földszintre beszélgetni bizonyítékok.

FBI-IRODA

Menjünk be az irodába, és beszéljünk be a számítógépes. Írjuk le a jelszót, és beszéljünk a rendszámtábláról a földszintre, és Wongra forduljunk, mintha nem mondott volna igazat. Menjünk a földszintre, és beszéljünk Skinnerrel. Széjjünk vissza az irodánkba, majd amikor csak derül, vele beszéljünk meg a legelső legmélyebb.

CRIME LAB

Keressük meg az emléket, és beszéljünk meg a jelszót. Végül fel az egyelőre számunkra és beszéljünk végig az "elvárt". Végülük

meg a jelszót, majd menjünk el a földszintre, és beszéljünk a földszintre.

WAREHOUSE

Csak nem valami bűncselekmény történt? Menjünk meg a földszintre a jelszót, és beszéljünk a jelszót. Menjünk oda a földszintre beszéljünk a földszintre és a földszintre. Ezután menjünk a földszintre, és beszéljünk vele is. Végülük megvárjuk, hogy egyelőre beszéljünk az egyelőre vele. A nő felvisz minket a hajóra, beszéljünk vele ott is. Keressük meg a jelszót, és beszéljünk meg a földszintre és a földszintre. Széjjünk be a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

TARAKAN

Végülük meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB

Arjunk oda jelszót a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

FBI-IRODA

Írjuk le a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

TARAKAN

Beszéljünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB OFFICE

Tegyük fel az összes telefonszámot, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB

Arjunk oda jelszót a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB

Keressük meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

Arjunk az irodába, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB

Lépjünk be a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

OTTHON

Beszéljünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB OFFICE

Tegyük fel az összes telefonszámot, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

GORDON'S OFFICE

Beszéljünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

OTTHON

Arjunk az irodába

FBI-IRODA

Keressük meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB OFFICE

Keressük meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre. Menjünk meg a földszintre a földszintre, és beszéljünk meg a földszintre a földszintre.

CRIME LAB

Adjuk oda Johnnak a pisztolyt, és menjünk vissza a raktárba.

SMOL'S WAREHOUSE

Kérdezzük meg ismét Smolt a pisztolyról. A beszélgetés után Cook elvezeti Smolt. Vegyük fel a telefonunkat. John Amis van a vonalban, és nagyon mérges, amiért sugárzó anyagot adtunk neki. Menjünk haza.

OTTHON

Asta megérkezik, és ő is mérges, mert kihagyta a mai akcióból. Nyugtassuk meg, hogy nem a mi hibánkból történt, azt hitük, hogy ő is jönni fog. Hallgassuk meg a telefonüzenetet, és nézzük meg e-mailjeinket. A kapott üjjlenyomatot futtassuk át a gépen. Hm... érdekes. Menjünk aludni, felkelés után pedig irány Sand Point!

SAND POINT

Itt találkozhatunk a titokzatos X-szel. Ne szórakozzunk vele, mert ha nem vesszük komolyan, meghalunk! Miután X elmegy, megérkezik Asta. Beszéljünk el vele, majd irány a kórház!

GOLDBAR, KÓRHÁZ

A nővérhez legyünk kedvesek, különben kidobnak innen. Mutassuk meg neki a jelvényünket, kérdezzük meg Scullyről, és mondjuk azt, hogy Skinner a főnöke. Ezután a többi kérdésünket is feltehetjük neki. Menjünk be a szobába, ahol Scully vár ránk! Sajnos, nem nagyon örül nekünk. Legyünk hozzá őszinték, és mutassuk meg neki a kést, amit X-től kaptunk. Scully elárulja, hogy mi is az az RR1121.

RR 1121

Másszunk fel a telefonpóznára, és a távcsövünkkel nézzük meg a vasúti kocsitetejét.

Beszéljünk el Astával, és induljunk el felfedezni a felülről látott vasúti kocsit. Miután ezzel végeztünk, menjünk vissza a kocsizhoz, ahol találkozunk a hajléktalan egyénnel. Ő már átkutatta a kocsit, és talált is valamit, de csak akkor adja nekünk, ha kitaláljuk, mi az. Egy videokazetta. Ha megnézzük a PDA-t, egy érdekes e-mailt olvashatunk a bombáról.

Ezután indulás az irodába!

BÁZIS

Beszéljünk Scullyval, és induljunk el megkeresni Muldert. Lőjünk le mindenkit, aki nem ismerős (azaz nem Mulder, Scully vagy Cook). A számítógépben megtaláljuk a bázis térképét. Az egyik szobában egy elektromos sokkoltól találhatunk, amikor megvizsgáljuk, Cook ránk támad. Amikor rugdos minket, kapjuk fel a sokkolt, és adjunk vele Cooknak. Keressük meg Muldert. Hm... valami történt vele. Ne szóljunk hozzá, ehelyett mondjuk Scullynak, hogy fusson. Ezután forduljunk jobbra, és lövjük le a fickót. Keressük meg azt a helyet, aminek egy „üvegkalitka” van a közepén. A szoba másik oldalán vár ránk Scully, beszéljünk el vele a teendőről. Menjünk a központi terembe, és nyomjuk meg a falon látható gombot. Irány vissza Scullyhoz, és az ott látható gombot is nyomjuk meg. Ezután kinyithatjuk a kalitka mindkét ajtaját. Menjünk át az imént kinyitott ajtón, és ismét Scullyba botlunk. Induljunk el balra, majd lövjük le az őrt. Kutassuk át, és vegyük el tőle a kulcsot. Amikor Mulder megjelenik, rohanjunk el, csalogassuk a kalitkáig, és zárjuk rá az ajtót. Cook megjelenik, és arra kényszerít minket, hogy fordítsuk el a kulcsot. Ekor dobjuk oda a kést Scullynak, aki elintézi Cookot.

CARIS

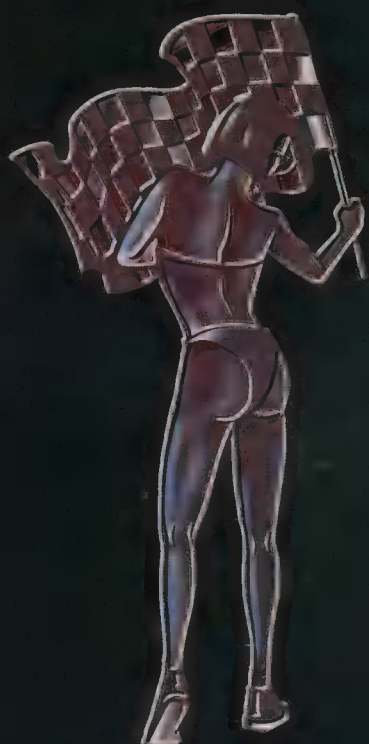
FBI-IRODA

Tegyük be a kazettát és nézzük végig. A számítógép segítségével azonosíthatjuk a szalagon látható doktort. Ezután csatlakozzunk a videokonferenciához, ahonnan megtudhatjuk, hogy Alaszkába kell mennünk.

RAUCH HÁZA

Menjünk be, és masszunk fel a lépcsőn. Vizsgáljuk meg a testet, és beszéljünk hozzá! Semmi eredmény... Rángassuk

MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR!



ZED

HA ELŐFIZETED

Előfizethető postai utalványon a szerkesztőség címén, banki átutalással
a 10200940-20116217-00000000 számlaszámra vagy személyesen a szerkesztőségben

Az előfizetés ára: 1 évre: 8990 Ft, így egy számért 749 Ft-ért kapsz meg, az 25%-os megtakarítással
1/2 évre: 4990 Ft, így egy szám ára 832 Ft, a megtakarítás 16%
1/4 évre: 2790 Ft, így egy szám ára 930 Ft, a megtakarítás 7%

MechCommander

▼ MicroProse

I. A TÁMASZPONT HADMŰVELET

▼ ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Commando,**
■ **Firestarter 5 típusú fegyverekkel**

Könnyű kis küldetés, melyet kevés sérüléssel megúszhatunk, ha egyenként szedegetjük le az ellenfeleket és sorrendben végezzük el ■ feladatokat, a megemmisítendő épületeket távolról kilőve.

▼ MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Commando,**
■ **Uller, 1 Firestarter 5 típusú fegyverekkel**

A fák közül nyugatra törjünk ki, és azonnal rohanjunk a nyugat felé található hidhoz, miközben az üldöző kocsiat lelőjük. Ezután foglaljuk el az egyes pontnál levő konténert, majd kelet felé haladva ■ szállítóautót is. Az autó megmutatja, hogy a kettes pontnál két Mech és egy konténer áll. A Mecheket az Artilleryvel romboljuk le úgy, hogy a konténer ne pusztuljon el, majd foglaljuk el ■ konténert. Ezután szaladjunk a hármas ponthoz.

▼ HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés:
■ **Hollander, 1 Uller,**
■ **Firestarter**
és ■ **Swiftwind 5**
és ■ **L típusú fegyverekkel**

Azonnal induljunk északnak, amíg egy Ravenhez nem érünk (közben lőjük az ellenséges autót). A Ravent szedjük fel, majd együtt induljunk északnak, amíg Mecheket nem jelez ■ radar. Ekkor a

▼ NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Hunchback, 1 Raven,**
■ **Firestarter, 2 Commando**
és ■ **Swiftwind, főleg 5 és L típusú fegyverekkel**

Két erős Mechet hagyjunk hátra, majd induljunk délre ■ maradékkal. Pusztítsuk szorgalmasan az ellenséges járműveket, majd amikor északról támadást jeleznek, rohanjunk vissza, és irtsuk ki ■ támadókat. Ezután minden egységünkkel folytasuk délen a nyomulást, és a felfedezőkocsival ismét rohanjunk előre. A 3 Artilleryvel gyengítsük meg az ellenfelet (először a Mechjeire koncentráljunk), majd rohanjunk be a bázisba, és az összes lézerirányító tornyot pusztítsuk el. Ezután intézzük el az itteni főhadiszállást, és galoppozunk vissza az indulóponthoz.

Swiftwinddel menjünk előre, és ■ Mecheket Artilleryvel szedjük le. Ezt ■ módszert követve a keleti oldalon jussunk el délre, és irtsuk ki ■ Commandókat. Ezután egy bázishoz érünk, ahol 3 lézer és 1 torony néz velünk farkasszemet. A tornyot azonnal foglaljuk el, így ■ lézerek nem fognak löni ránk. Most már nem lesz nehéz eljutni az ellenőrző pontig.



▼ ÖTÖDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Hunchback, 1 Raven, 1 Uller, 1 Firestarter, 1 Hollander és 1 Commando mindenféle típusú fegyverrel

Először mozgassuk az egységeinket az alsó farmhoz, majd az Ullerrel rohanjunk körbe, fedezzük fel a terepet és az erdők közti átjárókat. Közben lesz egy támadás az alsó farmnál, majd a felsőnél is, de ezeket könnyedén visszaverhetjük. Ezután észak felől fogunk sok ellenfelet kapni (egy Mech, négy kocsi és 6-7 motor), szóval ezekre érdemes az Artilleryket állítani. Ha ezt a hullámot túléljük, már csak néhány Mech együttes támadását kell visszavernünk (nem baj, ha marad ezekre is két Small Artillery), és miénk a bábér.

▼ HATODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: Az előző csapat plusz egy Centurion elsősorban S fegyverekkel

Csapatunkkal törjünk át a fák között nyugat felé, ameddig csak lehet, majd északra. Az ellenséges bázis falához érünk, ahol a szélső lézer és a fal kilövése után bejuthatunk, és elfoglalhatjuk az irányítótornyokat. Az elpusztítandó Mecheket északra találjuk. Mindig kis lépésekben haladjunk előre, vonjuk magunkra egy-két Mech figyelmét, majd szaladjunk vissza, és így csak kisebb csapatokat kell szétvernünk.

II. A LÉGGÖMI HADMŰVELET

▼ ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Centurion, 1 Raven és 2 Firestarter, főleg távolsági fegyverekkel.

Azonnal induljunk meg a folyó mindkét partján lefelé, és az első utunkba kerülő hidat szabadítsuk fel, mielőtt kilőnének (nyugodtan használjuk el az Artilleryket). Először a légi csapásokat hívogató járműveket intézzük el, majd a többi. Ezután csatlakozzunk Falconnal a csapathoz, és nyugati, majd déli irányba csörtetve a fák között jussunk el az ellenőrző pont előtti bunkerig. Itt a sok benzin- és gáztartály felrobbantásával gyengítsük meg az ellent, irtuk ki a maradékot, és sétáljunk az ellenőrző ponthoz.

▼ MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Centurion, 1 Hollander és 2 Hunchback erős S és L fegyverekkel

Nem lesz nehéz küldetés, csak arra kell vigyáznunk, hogy az utunkba eső Perimeter Alarmokat minél előbb hatástalanítsuk, különben riasztatják a közeli vörös egységeket. Ha erre ügyelünk, keleti majd északi irányba haladva, az Artilleryk okos kihasználásával gyorsan megoldhatjuk a küldetést.

▼ HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Hunchback, 1 Hollander, 1 Commando, 2 Firestarter és 1 Raven csak S fegyverekkel

A siker kulcsa a gyorsaság, mivel egy képernyőn áthaladó konvojot kell megsemmisíteniük. Csapatunkkal tehát azonnal mozogjunk délre, míg egy városhoz nem érünk, ott a keleti oldalon, a tengerparton haladjunk tovább dél felé, miközben irtjuk az akadé-

koskodókat.

A városon túl egy hídoz érünk, amin átkelve egy úttest vezet a konvoj végcéljához. Itt két Raven elintézése után beváratjuk a konvojot és megsemmisíthetjük a teherautókat.



▼ NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Hollander, 1 Raven, 1 Catapult, 1 Centurion és 4 Hunchback csak M fegyverekkel

15 percünk van, hogy leromboljuk a térkép közepé felé található két objektumot. Ehhez nem kell más, mint nyolc Mech közelre ható fegyverekkel felszerelve. Velük könnyedén elgáloppozhatunk a célpontig, miközben apránként kiirtjuk az életünkre törő ellent, és elnémitjük a tornyokat.

▼ ÖTÖDIK KÜLDETÉS:

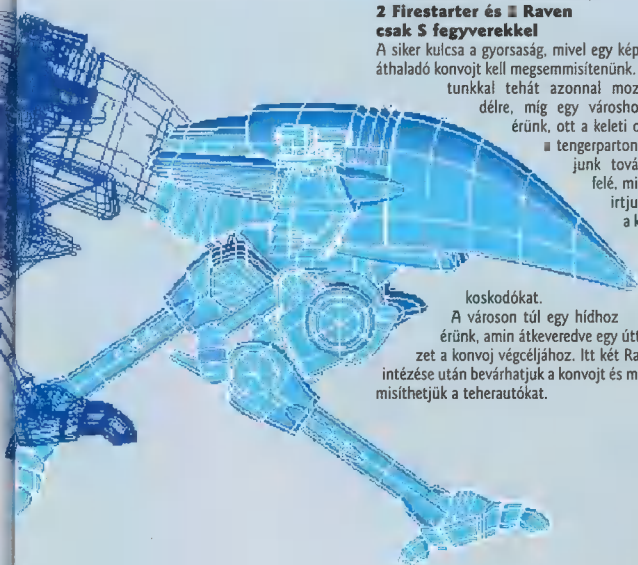
Felszerelés: 1 Commando, 1 Cougar, 2 Uller és 4 Firestarter csak S fegyverekkel

Az előző küldetésnek alkalmazott taktika (húszáros lerohanás kis hatótávolságú fegyverekkel) itt is beválik. Először is mozogjunk dél-nyugat felé, majd a vízparton délkeletre. Egy Centurionba botlunk, akit szépen ki is lövünk, majd a sín vonalát követve megindulunk északkelet felé. Amint a vonathoz érünk, lövjük ki a mozdonyt, majd a szerelvény többi vagonját vegyük célkeresztünk középpontjába.

▼ HATODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Hollander, 1 Raven J, 1 Catapult, 1 Centurion és 4 Hunchback csak S fegyverekkel

Hat perc alatt kell elfoglalnunk az ellenséges bázist, ami nem lesz nehéz, ha a bázishoz érve a Ravennel előreügetünk. Amíg a többiek a vörösök ellen harcolnak, a Ravennel foglaljuk el a lézereket irányító tornyokat, a bázist és a többi épületet. Ezután már csak az lesz a dolgunk, hogy az időszakosan megjelenő vörös osztagok támadásaitól megvédjük a bázist. A küldetés végén 2 Hunchback, később 3 Hollander, majd 3 Centurion jön, ezekre érdemes tartogatni az Artilleryket.



III. AZ ELŐŐRS HADMŰVELET

▼ ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Hollander**

és 2 Firestarter csak 5 fegyverekkel

Ebben a küldetésben öt segélykocsi útját kell vigyáznunk, azaz annyi lesz a dolgunk, hogy a kocsi előtt mindig előreszaladunk és megtisztítjuk az utat ■ felbukkanó ellenségektől. Hátulról csak egyszer fog támadás érkezni, ekkor bevethetjük az Artilleryket. Az út végén egy Vulture vár bennünket, ami igencsak veszélyes jószág, de egy-két Artilleryvel meggyengítve bebizonyosodik, hogy szétlőhető.

▼ MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Firestarter,**

1 Vulture és 2 Hollander csak 5 fegyverekkel

Kezdjük a másodlagos céllal, azaz menjünk a harmas ponthoz, és ott löjjük le ■ földalatti lézereket irányító épületet. Közben irtsuk ki a szembejövőket, és foglalkozunk a kocsit. Ez megmutatja az ellenséges bázist, amit ezek után már könnyen megtámadhatunk (mondjuk északkeleti oldalról). A bázison ne a Mecheket löjük először, hanem villámgyorsan foglalkozunk el a bázis épületeit, mindenekelőtt az irányítótoronyokat és a Mech-javitót. A vörös egységeket ezek után saját toronyaik segítségével lemeszárolhatjuk, majd megjavíthatjuk sérült Mechjeinket. A végére még jön egy meglepetés: 4 Jagermech és 1 Awesome érkezik. Ezekkel kergetőzzünk egy kicsit a bázison, majd amikor ■ tornyok már eléggé meggyengítették őket, adjuk meg a kegyelemdőfést.

▼ HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Firestarter, 1 Vulture és ■ Hollander 2 ■ és 1 fegyverekkel**

Nagyon kell sietnünk, mert ismét mozgó kocsik elfoglalása lesz a cél. Csapatunkat először csatlajtsuk északkeletre, ahol némi harc után átkelhetünk egy hídon, és ott elfoglalhatjuk az első kocsikat. Ezután az úttest vonalát követve rohanjunk tovább délnyugatra, és lehetőleg még a lézertoronymezők előtt állítsuk meg az erre elhaladó második konvojt. Ezt követően rohanjunk át a lézerek között, foglalkozunk el az őket irányító tornyot, majd forduljunk délkeletre, és foglalkozunk el az utolsó kocsikkal is.



▼ NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Cougar, ■ Hollander, 1 Catapult, 1 Jagermech, 1 Vulture és ■ Hunchback sok 5 fegyverrel**

A Cougargal és a Hollanderokkal maradjunk a bázisunknál, a többiekkel lassan induljunk el felfelé ■ térkép délkelti részén található erdei ösvényen. A bázist védő csapatnak csak kétszer lesz dolga a küldetés során, viszont a támadó csapat megoldozik a pénzéért. Velük ugyanis el kell jutnunk ■ vörösök északi bázisáig, miközben jó néhány Mechet hidegre teszünk. Ha elérjük ■ bázist, pörköljük oda, majd húzódjunk vissza, és a kitámadó egységeket intézzük el. Ezzel a módszerrel meggyengíthetjük a bázist, majd berohanhatunk és elfoglalhatjuk a lövegrányító tornyot, ami után már gyerekláték lesz ■ túlélők elintézése. Ezek után csapatunkkal kísérjük el ■ kiszabadított kocsit a bázisunkig. Mindig az autó előtt két-három képernyőnyire haladjunk, nehogy elhúzzon a kocsi. A délkeleti sarokban folyó harcokba besegíthetnek a bázisunkat védő Mechek is.

▼ ÖTÖDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Centurion, 2 Jagermech, 1 Catapult, 1 Vulture**

és 1 Hunchback S és M fegyverekkel

Azonnal menjünk fel a bázisig, majd intézzük el ■ hamarosan megjelenő Firestartereket. Ezután javítsuk meg sérült gépeinket, majd két Centuriort és a kocsikat mozgassuk az északnyugati kapu és ■ bázis szíve közé. A többi hat Mech vonuljon a bázis délkeleti oldalához, ahol hamarosan egy nagyon durva támadást fogunk kapni (több mint tíz Mechet). Ha használjuk az összes Artilleryt, nehezen bár, de le lehet gyűrni őket, miközben a másik csapat az ezzel párhuzamosan érkező északnyugati támadást söpri le. Ha végeztünk, javítsunk meg mindent, és mozogjunk ■ bázis délnyugati ajtajához, ahol már csak egy utolsó támadást kell megállítanunk a küldetés sikeréhez.

▼ HATODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ **Jagermech, ■ Catapult, 1 Vulture és 1 Hunchback sok S, kevés L és M fegyverrel**

A kiindulási ponttól induljunk el az úton délkeletre,


majd északkeletre, amíg egy kis bázishoz nem érünk. Itt négy Jagermech kiirtása után (egyenként csalogassuk ki őket ■ bázisból, ne egyszerre essünk nekik) elfoglalhatunk egy Mech-javitót, és az erőmü kiölvésével teljesíthetjük a küldetés másodlagos célját. A bázistól északkeletre van egy kis sziget, rajta egy torony. Ezt mindenképpen löjük ki, mert ez irányítja ■ térkép közepén levő rakétákat. Ezután menjünk a térkép közepén található bázishoz, és útközben pucoljuk le ■ Catapultokat a pályáról. A harcok közben megsérült egységeket javítsuk meg. A középső bázison találunk egy irányító központot, ami az északi bázis védelmi rendszerét mutatja meg. Most, hogy ismerjük a bázist, foglalkozunk el. Az órjárató Jagermecheket elcsalogatós módszerrel lehet legjobban egyenként elintézni, míg a lövegekkel úgy bánhatunk el, ha egy Catapulttal előrohannunk, és a lövegrányító tornyokat elfoglaljuk. Ha miénk a bázis, csak a célpozíciót őrző rosszcsontokat kell megdorgálni (nem árt, ha erre tartogatjuk az Artilleryket), és miénk a siker.



IV. A TENGELYSZÖG HADMŰVELET

ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: 3 Swiftwind

Csak a küldetés eleje lesz nehéz, ugyanis egy gyakorlatilag fegyvertelen APC-t kell eljuttatni az egyes ellenőrző pontig. Ehhez be kell menni egy városba, ahol hat-hét vörös egység támad ránk. Őket Small Artillerykkel lehet elintézni, de néha maguk is kinyírják egymást. Ha sikerül eltenni őket láb alól, a város elejénél  menjünk tovább, hanem vágjuk át magunkat északon az erdőn. Ha átértünk, haladjunk keletre, és szedjük fel a Masakarit. Ez a brutális robot már simán megoldja a többi gondunkat, hiszen egy Mech-javitót is elfoglalhatunk mellé. A dolgunk ezek után csak annyi, hogy a kettes pontnál kilöjük a két ágyút.

MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Commando, 4 Uller, 1 Firestarter, 1 Cougar és 1 Raven S és 1 fegyverekkel

Az F1 csapattal azonnal rohanjunk az ellenséges bázis délnyugati kijáratától vezető úthoz, amely egy hideben ér véget (a hid túloldalán benzines hordók sorakoznak). Az F2 és az F3 csapattal álljunk a bázis

északkeleti bejáratához, és várjunk tisztességes távolban. Ha mindenki a helyén van, ereszkük az Artilleryt a bázis közepére. Ezek után a teherautók kirajzanak, és az északnyugati kapun kijöveket le tudjuk lőni az F2 és F3 csapattal. Az F1 csapattal várjuk meg, amíg az ottani teherautók átmennek a hídon, majd lövünk bele a legközelebbi benzintartályba. Ezután irtszuk az ellenséges Mecheket, míg be nem jelentik, hogy győztünk.

HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Raven, 1 Hollander, 3 Cougar és 1 Firestarter csak 5 fegyverekkel

Azonnal szaladjunk nyugatra, majd az úton északnyugatra, amíg egy kicsi bázishoz nem érünk. A bázis előtt álljunk meg a lézerek hatótávolságán kívül, egy ugrani tudó Mech pedig szaladjon körbe, és ugorjon be a bázisra, ahol rögtön foglaljunk is el mindent. Most már sérülés nélkül átmehetünk az egész csapattal az átjárón. Rohanjunk tovább észak-északnyugatra, és kerüljük el a radarokon felbukkanó ellenséges autót. Némi szaladgálás után a főbázishoz érünk, amit az előző módszerrel, a délnyugati oldaláról beugorva foglaljunk el, majd sétáljunk be az egész csapattal. A sérült egységeinket javítsuk meg, és a három toronyról várjuk a támadást. Körülbelül 10-15 vörös Mech érkezik, amelyek közül elsősorban a beugró Ullerekkel kell lőnünk. A bázis kapujánál megrekedő Mecheknek adjuk oda a két Artilleryt, a többi a lövegeink elintézi.

NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Mad Cat, 1 Cougar, 1 Masakari, 1 Jagermech, 2 Vulture és 2 Catapult sok 5 fegyverrel

Induljunk meg délkeletre, és ott irtszuk ki a vörösöket. Ezután az úttest vonalát követve jussunk el a javítóig, amit foglalunk el, majd használjuk. Ezután a tékép északkeleti sarkából fog néhány támadóhullám érkezni, de ezeket könnyű lesz elintézni. Ha minden elnyugodott, nézzük meg, mit rejt az ellenfél bázisa. Ha elég közel merészkedünk, 5-6 Hunchbacket és vagy 10 Firestartert fogunk látni. Ez azért még nekünk is nagy falat, inkább kerüljük északnyugatra, és a bázis másik

bejáratánál próbálkozzunk. Az itteni járművek kiirtása után fussunk el megjavítani egységeinket, majd szaladjunk vissza, és a bejáratnál kezdve tegyük szabaddá az utat a benzintartályokig. Ezután álljunk úgy, hogy a tartályok közöttünk és a Hunchbackek között legyenek, majd ereszkük rá a Large Artilleryt a Hunchbackekre. Az Artillery után a vörös Mehek felénk mozdulnak el, és rásétálnak a benzintartályokra. Ekkor lövjük ki a tartályokat, és végezzünk azokkal a Mechekkel, akiknek a robbanás kevés volt. Ezután már nincs más dolgunk, mint elfoglalni a két ipari komplexumot.

ÖTÖDIK KÜLDETÉS:

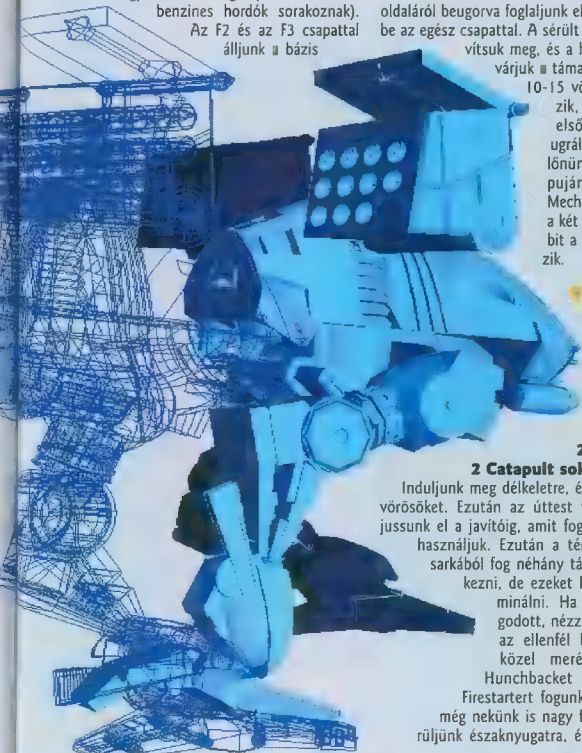
Felszerelés: 1 Masakari, 1 Jagermech, 1 Mad Cat, 1 Awesome, 1 Catapult, 1 Vulture és 1 Swiftwind sok 5 és kevés, de erős 1 fegyverrel

Nagyon gonosz küldetés, mert minden Mechet meg kell ölnünk a sikerhez, de az áldozatok igekeznek északon megfoglani. Kezddőkor a Swiftwindet azonnal kilöjük el a tékép nyugati széléhez, és ha odaér, kilöjük le délnek (ha ezt nem tesszük meg, a Mehek elkészálnak arra is). A maradék hét robottal kezdhen rohanjunk délre az úttest mentén, amíg ki nem érünk egy kis településre. Errefelé fog másképp két-három Cougar, ezeket intézzük el, majd szaladjunk délkeletre a vízparthoz, ahol a part vonalát követve egy hidhoz jutunk. Itt újabb Mecheket irtathatunk ki, majd a hídon átgépkövé négy Catapultot is elintézhethetjük. Ezek után szaladjunk vissza a kis településhez, majd északkeletre, és álljunk be a fák közé az úton a második kanyarba úgy, hogy eltorlaszoljuk az utat, de a fák takarjanak a vörösök elől! Hamarosan egy csapat Jagermech, pár Loki és néhány Cougar fog érkezni. Ezekre használjuk el az Artilleryket (érdemes a Lokikra nyomni egy-két Large-ot, mikor még gyantázlanul sétálnak), Jagermechek mögött), és pusztítsuk el a maradékok. Először mindig a Lokikat és a Cougarokat lövjük, és mindig álljunk el az útjukat.

HATODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Masakari, 1 Mad Cat, 3 Jagermech, 2 Catapult és 1 Vulture, sok 1 fegyverrel

Először a kettes számú objektum felé mozduljunk, majd mikor a vízparthoz érünk, kövessük a partot kelet, majd észak felé. Egy természetes földutat találunk, amin beszélgethünk a szigetre, és szépen apránként kiirhatjuk a lakosságát. Ezután lövjük ki az ágyúkat, foglaljuk el a radarortonyt és a javítóhelyeket, majd győgyítsuk fel a csapatot. Ezek után menjünk az egyes pontozhoz, ahol kit lehet, messziről intézzünk el, és itt használjuk el az Artilleryket. Hogy simábban menjén a dolog, a benzines autók közé csalogassunk be egy-két ellenséges egységet, majd robbantsuk fel a kocsikat. Ha itt is szétlőttük az ágyúkat, rohanjunk vissza, javítsuk meg sérült egységeinket, és sétáljunk le a tékép déli részéhez. Itt induljunk el keletre, ahol néhány Atlas és egy-két riadótorony elintézése után elérünk az utolsó három megsemmisítendő ágyúhoz.



V. #2 ORGYILKOS HADHÜVELET

▼ ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ Thor, ■ Catapult, 1 Jagermech és 3 Hunchback csak 5 fegyverekkel

Gyors és nehéz küldetés, melyben egy Atlas-kell elvezetni ■ délnyugati csücsökbe. Kezdetkor rohanjunk északra, majd egy Large Artilleryt eresszünk az ellenséges bázis déli sarkára úgy, hogy a tartályok is kapjanak belőle. Amíg az Artillery megérkezik, löjjük ki egy helyen a falat. Rohanjunk be, foglaljuk el a lövegirányító tornyot és ■ kapuirányítót, majd ismétéljük ezt meg a bázis északi oldalán is (csak azokat öljük meg, akik a foglalást akadályozzák). Erre már Atlas is odaér, és át tud sétálni a bázison. Ha ezzel végeztünk, nincs más hátra, mint biztosítani Atlas útját (egy nagyobb támadást kapunk majd az ellenőrző pontnál).

▼ MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: ■ Thor, ■ Loki, 2 Hollander és 1 Sweeper L, M és S fegyverekkel

Az F1 csapat legyen I Thor, I Loki, I Hollander és a Sweeper. Velük induljunk meg északnak, ahol egy Mad Catet és egy Thort intézhetünk el. Ha végeztünk velük, menjünk ki a szigetről északra, majd azonnal forduljunk délnyugatra. Itt ■ Sweeperrel tisztítsuk meg a terepet (tele van aknákkal), és ■ biztonságos mezőkre lépve jussunk el a másik sziget hídjáig, mely a város északi végébe vezet. Itt álljunk meg. Az F2 csapattal menjünk délre, majd keletre, ahol egy Mad Cat elintézése után a város déli végéhez jutunk. Most mindkét csapattal menjünk be a városba, ahol együttes erővel irtsuk ki ■ Mecheket. Ezután egyesült csapatunkkal vonuljunk északra a bázishoz, foglaljuk el az épületeket, javítsuk meg az egységeinket, és verjük vissza ■ két Thor támadását. Az utolsó életben maradt Mechet északon intézhetjük el.

▼ HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Catapult, 3 Thor és 2 Swiftwind nagyon sok S fegyverrel

Négy olajkutat kell elfoglalnunk és megvédenünk egy olyan terepen, ahol mindenhol benzines hordók és gáztartályok borítják a talajt. A Swiftwindeket hagyjuk hátra, az öt Mech pedig induljon meg délre, majd az utunkba kerülő hordókba löjünk bele távolról. Ezután rohanjunk be a bázis bejáratán, intézzük el a kocsikat, és foglaljuk el a tornyokat. A térkép nyugati oldalán induljunk le délre, amíg lehet, majd keletre, és intézzük el a Lokit és a két Rommelt. Ezután északra folytassuk az utat, ahol négyes csoportokban látunk tartályokat. Ezekbe löjünk bele, majd ■ kirobantott falon átfutva foglaljuk el a bázist. Javítsuk meg egységeinket, és ■ két Swiftwinddel nézzünk körül keleten (a sziget északi szélén induljunk el). Nyugodtan áldozzuk fel őket, és amikor már nagyjából tisztában vagyunk a tereppel, támadjunk kelet felé (néhány Artilleryt is segíthet). Foglaljuk el a lövegirányító tornyot, majd fedezzük fel azokat ■ részeket, ahol még nem járunk. Fogunk kapni egy erősebb támadást keletről, úgyhogy ne nagyon távolodjunk el. Ha már tiszta ■ terep, és nem látunk ellenséget, javítsuk meg egységeinket, majd a két Catapultot mozgassuk az első nyugati olajkúthoz. A kutat foglaljuk el, majd a benzines hordók segítségével intézzük el ■ hamarosan megérkező két támadócsapatot. A Thoroknak közben keleten lesz dolguk két Hunchbackel, ezzel el is fogynak az ellenfelek.

▼ NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Mad Cat, 1 Vulture, 3 Thor és 1 Refit Truck S és L fegyverekkel

A Refit Truckot küldjük ■ tankokhoz, majd az öt Mech induljon meg keletre. Némi lövöldözés után eljutunk a térkép délkeleti sarkában található dombokhoz. Itt menjünk északra, és a Mechek által „kitaposott” úton kövessük a másik csapattal (4 tank + 1 Refit Truck) a Mecheket. A robotok megint harcra fognak bocsátkozni, ugyanis nyugat és észak felől érkezik néhány vörös, de az öt brutális géppel nem lehet probléma kiirtani őket. Ha már nem látunk ellenfelet, menjünk tovább északra, a dombok végéhez, és ott álljunk meg. Hozzuk ide a másik csapatot is, és a Refit Truckkal javítsuk meg Mechjeinket. Ezek után induljunk meg északra, és folyamatosan mozogva, ■ ránk küldött légi csapásokat kerülgetve jussunk el az első toronyig, és semmisítsük meg azt. Közben néhány lézerrel is végeznünk kell, majd négy Cougar érkezik, akiket szintén amortizáljunk. Rohanjunk tovább északnyugatra a második toronyhoz és löjjük ki azt is. Ha már a két keletre eső torony felrobbant, a tankokkal késlekedés nélkül induljunk meg az ellenőrző pont felé.

Eközben a Mechekkel rohanjunk a harmadik toronyig, azt is semmisítsük meg, majd rögtön fussunk vissza a tankokhoz, és védjük meg őket.



▼ ÖTÖDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Vulture, 4 Catapult és 1 Refit Truck S, M ■ L fegyverekkel

A Refit Truck kivételével induljon mindenki délkeletnek az úton, folyamatosan irtsuk a kocsikat, amíg az egyes ponthoz nem érünk. Itt egy Thor-t kell elintéznünk, majd elfoglalhatjuk a radarközpontot. A radarok azt jelzik, hogy két Masakari közeledik felénk, ezért a központtól délre menjünk tovább délnyugatra, amíg benzines hordóhoz nem érünk. Ha a két Mech már elég közel van, lödjünk bele a hordóba, majd a sérülteket öljük le. Ezután irtsuk ki az erőműveket, és ■ Refit Truckot idehozva javítsuk meg az egységeinket. Ha elkészültünk, induljunk el az északeleti sarkba. Itt némi lövöldözés után két lövegsorhoz érünk, amit reménytelenül teljesen kiiktatni, ezért rohanjunk tovább, és inkább a lövegrányítót foglaljuk el. Ezt követően tíz Ullert kell egyenként elfogyasztanunk, és végre ■ kettes pont erőműveihez érünk. Ezeket gyorsan intézzük el, mert délről már meg is indult felénk három Masakari. Amint felrobbantottuk az itteni erőműveket, az egész csapattal (a Refit Truckkal is) húzzunk vissza az egyes ponthoz, majd tovább az úton délnyugat felé. Menjünk át az itteni hídon, majd a következőn is, és amikor mindenki átért, robbantsuk fel magunk mögött a szigetet (így nem tudnak követni a Masakarik).

Javítsuk meg egységeinket, majd siessünk délnyugat felé, ahol egy újabb bázist foglalhatunk el. Ezt követően rohanjunk délkeletre az úton, és álljunk meg, amint betonplatformot látunk. Itt gyorsan javítsuk meg egységeinket, majd egy Catapultal fussunk

tovább, és a fallal körülvett épületet rohanjunk körbe. Ezáltal láthatóvá válik a maradék négy erőmű, s az eddig még nem használt(!) Artillery-vel bevégezzük a munkát.

▼ HATODIK KÜLDETÉS:

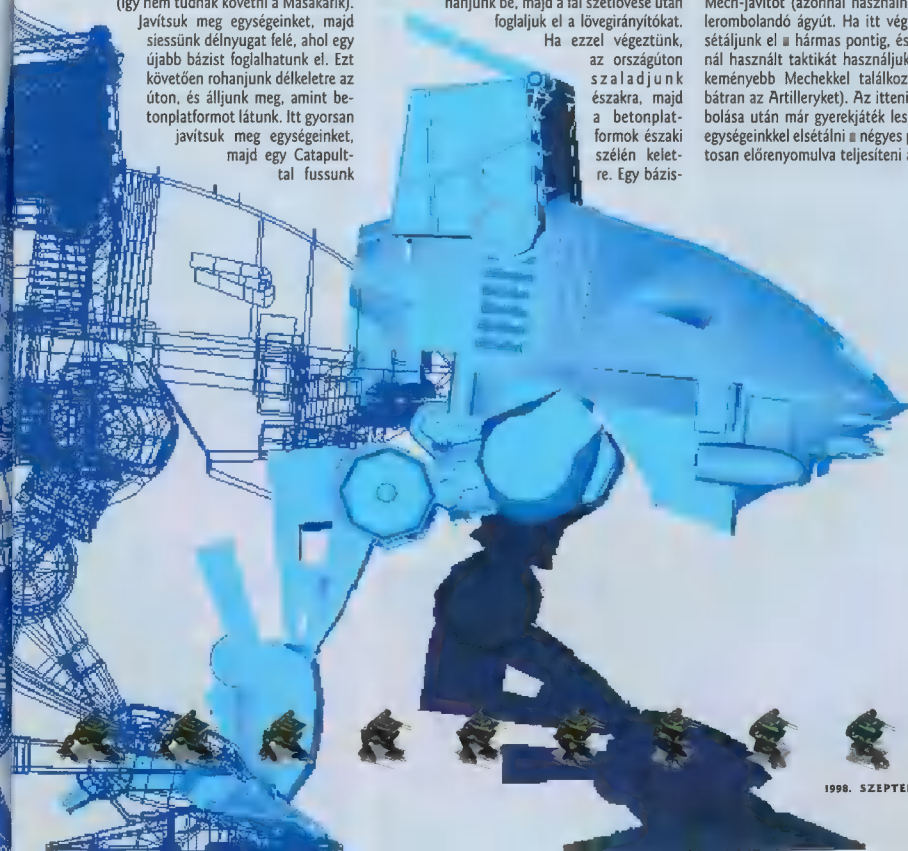
Felszerelés: 3 Vulture, 1 Mad Cat, 4 Thor és 1 Loki ■ legjobb pilótákkal, sok L és M, kevés S fegyverrel

Rohanjunk északnyugat felé, ahol egy sövényt találunk. Ahol csak két sorban van bokor, lödjük szét a sövényt, és fussunk át ■ nyíláson. Ha elég gyorsak voltunk, négy Thorba botlunk, akiknek meglehetősen szűk az útjuk. Kövessük őket, és minél többet vágjunk le közülük, mielőtt elérnek a bázist. ■ bázisnál álljunk meg, és messziről az L fegyverekkel szedegessük le a lövegeket, majd az ajtókat. Ezután rohanjunk be, majd a fal szétlövése után foglaljuk el a lövegrányítót.

Ha ezzel végeztünk, az országoton szaladjunk északra, majd a betonplatformok északi szélén keletre. Egy bázis-

hoz érünk, amihez egy picit közelebb sétálva megfűjük ■ riadót, és kiszalad néhány Cougar. Ezeket könnyedén elintézhetjük, akárcsak ■ bent megbújó maradék Thorokat. Gondunk csak azzal a két Masakarival lehet, akik időközben megjelennek, ezért nem árt, ha eddigre már elfoglaljuk az itteni lövegrányítót is. Találunk meg itt egy Mech-javítót (azonnal használnunk kell), és két lerombolandó ágyút. Ha itt végeztünk, az úton sétáljunk el ■ hármast pontig, és az előző bázisnál használt taktikát használjuk itt is (mivel itt keményebb Mechekkal találkozunk, használjuk bátran az Artilleryket). Az itteni ágyúk szétrombolása után már gyerekjáték lesz újra feljavított egységeinkkel elsaltálni ■ négyes ponthoz, és óvatossá előrenyomulva teljesíteni az utolsó célt is.

Stáki



Unreal tippek



Sajnos a legfontosabb tipp, amit adnom kell az Unrealhez az, hogy végünk jobb gépet. Az egyszemélyes játék még élvezetes egy kvázi közepes kategóriájú gépen is, de a többszemélyes már nem. Hajlamos a program frame-eket kihagyni, azt sem tudjuk, hogy ellenfelünk hol van, a figurák összevissza csúszkálnak... Szóval, ha nem akarunk sokat bosszankodni (milyen finoman fogalmaztam...), akkor Voodoo2, PII és 64M RAM nélkül el se kezdünk játszani.

Most tekintsük át, mit azok a tárgyak, amelyek ellenfelünk minél tökéletesebb megsemmisítésében segítségünkre lehetnek.

FEYVEREK:

1. Dispersion Pistol – Sok játék alapfegyverével (balta, ököl) ellentétben ez eléggé használható. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe a pályák elhelyezett Dispersion Pistol Powerupokat. Ha sikerül négy darabot összeszednünk belőle, a program szinte legjobb fegyverét barkácsolhatjuk össze. Ha az így kilőtt sugár valakit eltalál, akkor akár 150 HP-t is sebezhetünk!

2. Automag – A Duke Nukem pisztolyához hasonló fegyver, szintén cserélni kell benne a tárat, és kb. ugyanannyit is sebez. Abban a játékban még jó volt, mert az ember egyből megkapta. Ahhoz azonban, hogy úgy kelljen összeszedni a pályán, elég gyenge.

3. Stinger – No igen, a Quake-hatás azért itt is átüt. Ez a fegyver nem más, mint a Super Nailgun, csak egy kicsit gyorsabb lövedékeket ont ki magából. Jó fegyver, csak egy kicsit hosszú ideig tart lekasabolni vele az ellent.

4. ASMD – Az Unreal készítőinek kedvenc fegyvere. Nekem nem tetszett annyira, mivel a Quake2 railgunjához hasonlóan, csak éppen kevesebbet sebez. A követhetetlen mozgás miatt egy

ilyen pontlövő fegyver szerintem nem túl használható. Talán a legnagyobb probléma az vele, hogy bár nagyon gyors a lövedék, de mégsem a tűzgomb lenyomásának pillanatában van ott.

5. Eightball Gun – Az elmaradhatatlan rakétavető itt is megtalálható. Jó ötlet, hogy egybeépítették a gránátvetővel, ez nagyon megemeli az értékét. Ha valakin egy kis ideig rajta tudjuk tartani a célkeresztet, a rakéta nyomkövetővé válik. Ez egymás elleni játékban nem nagyon használható, mert nem biztosan találja meg a célt, csak megpróbálja (mint a Doom 2-ben a kosaras lövése). Ha nyomva tartjuk a tűzgombot, akkor betölt több rakétát, és amikor elengedjük, akkor egyszerre kilövi azokat. Ez elsőre nagyon jól hangzik, de a gyakorlatban azért már nem olyan jó. Ugyanis nem akkor lövi ki a rakétát, amikor mi akarjuk, hanem ha éppen egy töltési fázis végén elengedjük a tűzgombot. Ha betöltötte a teljes tárat, akkor azonnal tüzel, mindegy, hogy mi akarjuk-e vagy sem. Szóval elég nehézkes így célozni, viszont könnyen elpazarolhatunk egy csomó rakétát.

6. Flak Cannon – Senkit ne tévesszen meg a neve és a kinézete, ez bizony a régi jó shotgun. Ebből kifolyólag elég jól használható, nem tartanak annyira szét a sráplelek, mint a Quake-ban. Nagyon tudom ajánlani mindenkinek.

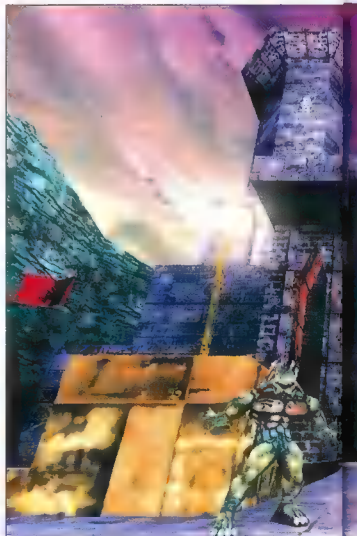
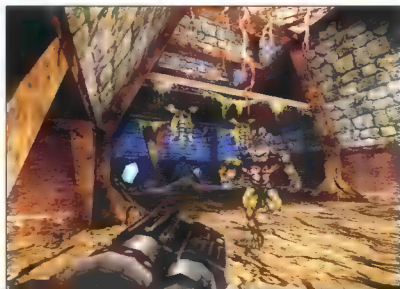
7. QES BioRifle – Kedvenc gránátvetőtípusom, a lövedékeket ledobjuk, és amikor közel ér hozzájuk valaki, akkor robbannak. Ideális fegyver, ha valakit sarokba szorítottunk, és csak korlátozott irányba tud mozogni. Könnyen lezárhatunk vele átjárókat, vagy teleszórhatunk mozgó platformokat. Lifteket. Ezenkívül ha menekülünk, üldözőnk dolgát is megnehezíthetjük vele. Tehát sokoldalú fegyver, egyetlen apróska hibával. A hatósugarában a lövés ereje nagyon gyorsan csökken, ezért ha nem pontosan találunk el vele valakit, akkor aránylag keveset fog rajta sebezni.

Gondolom, már mindenki végigveregette magát az Unreal single player részén. Lassan el is lehet felejtetni a menüből a GAME opciót, nézzük, mit rejt számunkra a MULTIPLAYER...

Ezt ellensúlyozza, hogy gyors az újratöltési sebessége, illetve sok töltny fér bele.

8. Razorjack – Úgy látszik, ma már nem lehet meg first person shooter pattogó lövedéket kibocsátó fegyver nélkül. Az Unrealbe is raktak egyet, de nekem inkább amolyan löttőfegyvernek tűnik, annyira nehéz vele eltalálni bárkit is (veterán biliárdjátékosok előnyben). Ha nagy szerencsénk van, akkor ellenfelünk nyakát eltalálva lefejezhetjük, de ez úgyszemint fog sikerülni. Ez a fegyver a készítő szerint is inkább szörnyek ellen használható.

9. Assault Rifle – Szerintem a legjobb fegyver. Igaz, hogy ez is pontlövő, de szimpatikus kiegészítő tulajdonságokkal. A hasonló típusú puskák hátránya, hogy távolra nehéz velük lőni, hiszen kicsi a felület, amit el kell találni velük. Közelharcnál ez a hátrány nem jelentkezik, hiszen elég nehéz elhibázni egy fél képernyőt betöltő ellenfelet. Szerencsére az Assault Rifle másodlagos tüzelési funkciója az, hogy kinyitja a célterületet. Így nincs más dolgom, mint beállni egy kevésbé feltűnő, nehezen elérhető helyre, ahonnan a pályra nagy részét beáramlathatjuk. Ezután elő a mesterlövészpuskát, és már száguldhathatunk is felfelé a tabellán.



10. Minigun – Ismét egy sorozatlövő, már nagyobb hatásokkal, és azonnal odaérő lövedékekkel. Talán a Quake2 chaingunjához tudnám hasonlítani. Másodlagos funkcióként megduplázza a saját tűzgyorsaságát, ilyenkor csak arra kell vigyázni, nehogy kifogyni belőle a töltény (mert erre hajlamos).

HASZNOS SZERKENTYŰK:

Energy Amplifier – A quad damage helyi megelődje. Megnégyeszezi a sebést, de csak az energiafegyverekét (Dispersion Pistol és ASDM). Azért kellemes, hogy ennek és a powerupoknak a segítségével az elsődleges fegyverünk akár 400-at is sebezhet...! Hogy senki se keverje össze a quake-es quaddal, aki felszedi, világítani kezd, de nem kék, hanem piros színben...

Voicebox – Nagyon mókás kis szerkezet. Ha letesszük, akkor csatazajt bocsát ki magából (ordításokat, lövéseket, nyögéseket). Nagyon jó felhasználási területe, ha letesszük egy nagy térség közepére, mi pedig elbújunk valahová az Assault Rifle-lel. Nemsokára elkezdnek érkezni a nevető harmadikként szerepelné vágyó hiénák. Csakhogy ezúttal belőlük lesz a vacsora...

ÉRDEKES JÁTÉKTÍPUSOK:

King of the Hill:

Már a Quake-hez is volt egy ilyen kiegészítő, de nem terjedt nagyon el. Lényege, hogy mindig van egy ki-

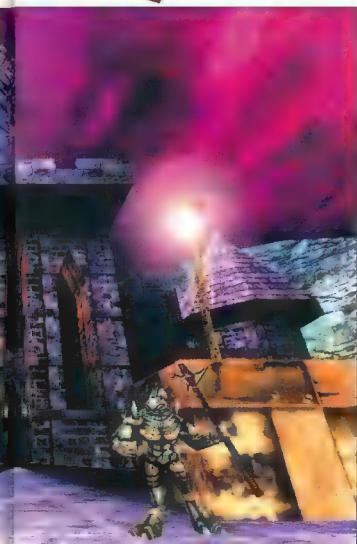
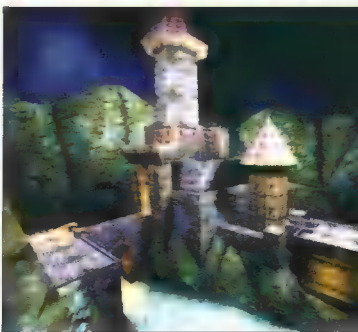
jelölt ember (az Unrealben a pirosan világító figura), akinek a lelövését nem egy, hanem négy fragot kapunk. Miután megöltük, mi leszünk a Király. Nagyon érdekes stílus, az igazán erős játékosokat is megizzasztja. Ugyan- is ha mi vagyunk a Király, akkor nem tudunk sok fragot szerezni, hiszen az igazán nagy pontokat a Király megölésért kapjuk. Így nem tudunk elhúzni társainktól, nem lehetséges, hogy egy játékos 100 fraggal vezessen, és a többiek hozzá se szóljanak a játékhöz. A királyi pozíciót azért is nehéz megtartani még egy jobb játékosnak is, mivel a többi résztvevő a 4 frag miatt valószínűleg mind őt fogja támadni, és ugye sok lúd disznót győz...

Darkmatch:

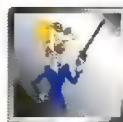
Egy újabb érdekes stílus, amihez az Unreal engine kell. Lényege, hogy egy teljesen sötét pályán harcolnak, de mindenkinek van egy örökégs sisaklámpája, amivel oda világíthat, ahova éppen néz. Külön figyelemre a készítő részéről, hogy tettek ködöt is a pályára. Aki már vezetett autót sűrű ködben felkapcsolt fényszóróval, az sejtetheti, mennyire aprólékos részletek is megfigyelhetők ilyenkor. A játék írói javasolják, hogy ebben a módban az azonnal élő fegyvereket részesítsük előnyben, hiszen könnyen elveszithetjük ellenfelünket. Engem leginkább az fogott meg ebben a stílusban, hogy jó kis szivrohamot lehet kapni, amikor egyszer csak a semmiből az arcunkba robban egy rakéta, vagy szembetaláljuk magunkat egy ellenféllel.

Érdekes, hogy mennyire jól kigondolt hátránya van ezen a pályán az Energy Amplifiernek. Hiába ad négyeszer sebést, de viselője lesz az egyetlen, akit már messziről meglát mindenki, és akit nem lehet elveszíteni a sötétben, hanem folyamatosan szemmel követhetjük a mozgását. Így a többieknek könnyű célpont lesz, és nem kell meglepődni, ha futás közben ki tudja honnan érkezze sniper lövedékek vágódnak a testébe...

ENDER.EDGE



Nyelvoktató CD-k



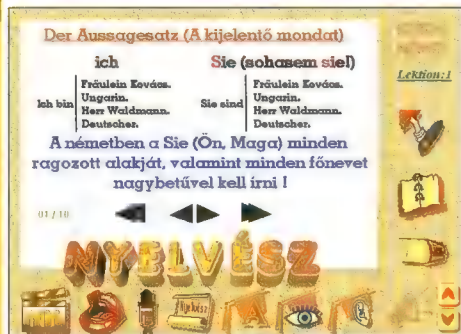
lecke 01.



lecke 02.

A nyelvtudás egyre fontosabb dolog a mai világban.

Nyilván sokan vannak olyanok, akikben felmerült, hogy a számítógépből milyen jó nyelvtanár válna. Nekik szól ez a rövid összeállítás néhány nyelvoktató CD-ROM-ról.



Nyelvész angol/német 1. kezdő szint

A Nyelvész sorozat első tagjának segítségével az angol és német nyelv alapjait sajátíthatjuk el 21 leckén keresztül. A program minden mondatot hangosan elmond, ezáltal tanítja meg nekünk a helyes kiejtést, mindezt rengeteg kép segítségével teszi. Minden egyes leckehez külön nyelvtani rész is tartozik, ahol az adott tananyagban szereplő szabályok táblázatba foglalva tekinthetők át. Ha van mikrofonunk, rögzíthetjük saját hangunkat, majd a program segítségével összehasonlíthatjuk az eredeti felvétellel. Háromfajta teszt segítségével ellenőrizhetjük tudásunkat. Az elsőben a gép hiányos mondatokat ír ki a képernyőre, ezt kell nekünk a megfelelő szóval kiegészíteni. A második a képes teszt. Itt a monitoron egy kép jelenik meg, a gép pedig kérdéseket tesz fel rá vonatkozólag. Az utolsó teszt a szövegtérítés. A gép által elmondott szavakat kell hallás után begépelnünk. Természetesen bármelyik tesztet választjuk, a számítógép folyamatosan számolja eredményünket (hány

kérdésből mennyire tudunk jól válaszolni). Így nyomon tudjuk követni fejlődésünket. A programban helyet kapott egy hangos szótár is, amelyben az összes szó és kifejezés megtalálható, amellyel tanulás közben találkozhatunk. A program hardverkövetelményei igen alacsonyak, egy 386 DX-40-es gép, 4 MB RAM-mal már elegendő a futtatáshoz. Érdekesség, hogy a Nyelvész első részének már megjelent a francia,

olasz és magyar nyelvet oktató változata is, utóbbit az anyanyelvünkkel ismerkedő külföldiek fogják felhasználni.

Nyelvész angol/német 2. középfeladók szint

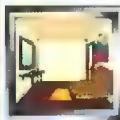
A Nyelvész sorozat második tagja azoknak ajánlható, akik az első CD 21 leckéjét már tökéletesen elsajátították. A program felépítése és kezelése lényegében ugyanolyan, mint az első részé, néhány apróságban tér el csak tőle. Az egyik legfontosabb újítás, hogy ki lehet nyomtatni egy-egy lecke teljes szövegét, így már akkor is gyakorolhatunk, amikor nem tartózkodunk számítógép közelében. Természetesen a tesztek nehézsége is változott; nem kettő, hanem több lehetőség közül kell kiválasztanunk a helyes választ.

Nyelvész angol/német 3. haladó szint

A sorozat harmadik részét már két külön CD-re kellett elhelyeznünk a készítőknél a hatalmas szöanyag miatt. A program felépítése nem változott, kezelőfelülete azonban jelentősen megújult. Már nem rajzolt, hanem – korunk divatjának megfelelően – digitalizált képek segítségével sajátíthatjuk el a nyelvet. A haladó szint 15 leckét tartalmaz, rengeteg fényképpel és animációval fűszerezve. Amikor éppen valamilyen párbeszéd zajlik a képernyőn, beállíthatjuk, hogy a szöveg angolul vagy magyarul legyen-e kilrva. A leckék az előző két rész nyelvtani anyagára és szókincsére épülnek. A tesztrészen a nyelvizsgán használt tesztlapokhoz hasonlóan különböző lehetőségek közül kell kiválasztanunk a helyes választ. A kitöltés tesztben a hiányzó mondatrészek(eket) kell behelyettesítenünk. A gép folyamatosan értékeli teljesítményünket. A



hangos szótárban az összes szó megtalálható, ami a programban szerepel, de kereshetünk is, akár magyar, akár angol szavak alapján. A harmadik rész már csak Win '95 alatt indul el, emiatt a hardverkövetelmények is kicsit magasabbak, mint a Nyelvész 1-2-nél.



lecke 03.



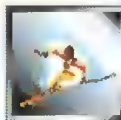
lecke 04.



lecke 05.



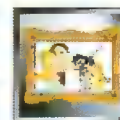
lecke 06.



lecke 07.



lecke 08.



lecke 09.



lecke 10.



lecke 11.



lecke 12.



lecke 13.



lecke 14.



lecke 15.



lecke 16.

már egy pentiumos gép szükséges a program futtatásához, 16M RAM-mal. A német és angol változat leckéi és témakörei tökéletesen megegyeznek.

LANGMaster

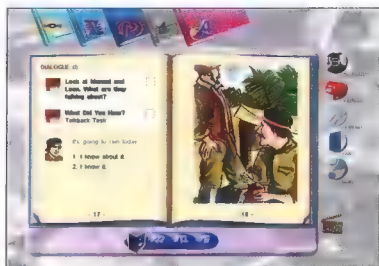
Interaktív Angol Nyelvész Csomag

A LANGMaster egy kicsit más megközelítésben próbálja meg az angol nyelvet oktatni,

után. feleletválasztásos teszt, igaz-hamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása, teljes körű nyelvtani gyakorlatok stb.). Minden CD-n több száz színes illusztráció és többórnyi angol szöveg kapott helyet. Lehetőség van szókincsünk bővítésére is a RE-WISE módszer segítségével.

A szótár több mint 40 000 szócikket és 30 000-nél több példát tartalmaz. A szótár érdekessége, hogy nemcsak szavakat, hanem a hozzájuk tartozó példamondatokat is kiejti 50 órányi beszéd (283 000 szó) formájában. Egy adott szót vagy szókapcsolatot meg lehet keresni közvetlenül, vagy akár valamelyik ragozott alakja alapján is.

Az igen látványos program futtatásához nem is kell erőm, mert egy 486-ossal és 8 MB RAM-mal is megelégszik.

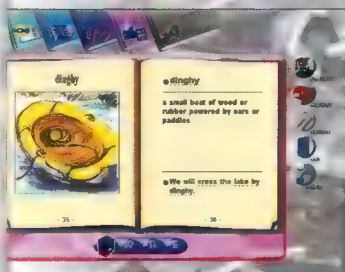


program indítása után ki kell választani a megfelelő témakört, amely egy leckének felel meg. Minden egyes témakör végén tesztkérdésekkel lehetjük próbára tudásunkat. Az összes szó mellé a program egy képet rajzol ki, ezzel is megkönnyítve a kifejezés minél gyorsabb elsajátítását. Ha már úgy érezzük, hogy megfelelő a kiejtésünk, egy mikrofon segítségével rögzíthetjük saját hangunkat és összehasonlíthatjuk a programban szereplővel. A témakörök igen sokrétűek, de a legtöbb mégis olyan témát dolgoz fel, amelyre turistaként szükség lehet valakinek. Minden egyes leckében sok érdekességet tudhatunk meg az adott országról és lakosairól.

CARIS

EZ Language sorozat

Az EZ Language sorozatnak eddig hat része jelent meg (orosz, spanyol, francia, német, olasz és japán). A program segítségével kezdő nyelvtanulók bővíthetik szókincsüket. A



mint a Nyelvész sorozat, hiszen a programban csak angol szavakat találhatunk, a szótár is körülírja a dolgokat, nem egyszerűen lefordítja. A dobozban öt CD-t találhatunk, melyek közül az egyik az interaktív szótárt tartalmazza, a maradék négy CD-n pedig négy történetet találhatók (John Milne: The Long Tunnel, Elizabeth Lard: The Garden, T. C. Jupp: Rich Man, Poor Man és Alwyn Cox: Dangerous Journey). Ezen irodalmi művek segítségével sajátíthatja el a tanuló az angol nyelv alapjait. A történetek olvasása és hallgatása közben a program folyamatosan próbára teszi tudásunkat 20 különböző típusú gyakorlat segítségével (pl. szövegértés hallás

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

M.A.X. 2

Játék alatt üthetők be a családok:

maxxy: Összes ellenfél láthatjuk
maxstorage: Maximális nyersanyag
maxsurvey: Láthatjuk az összes lerakodást

Wreckin Crew

Játék közben aktiválható családok:

QIMMERALL: Összes kocsi és küldetés
RESETLAP: Törli a rekordokat és az időket
KARTSON: Kartok be
KARTSOFF: Kartok ki

Sin Demo

Játék közben írjuk be a kódokat:

wuss: Megkapjuk az összes fegyvert
superfuzz: Istenmód
nocollision: Falon átjárás

Deathrap Dungeon

Játék közben írjuk be: „elvis”, és sérthetetlenek leszünk.

Twisted Metal 2

Játék közben gépeljük be: „glorius”, hogy a játék elfogadja a következő kódokat:
Divine: Istenmód
Doubledown: Fegyverek
Holysmokes: Végtelen töltény
Slamfest: Extra sebzés

Poverboat Racing

A nevünk helyett írjuk be a következők valamelyikét:

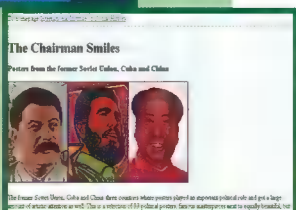
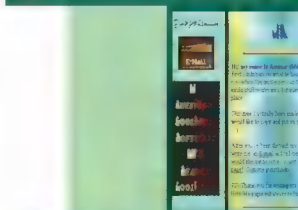
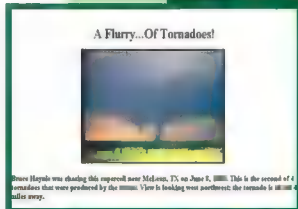
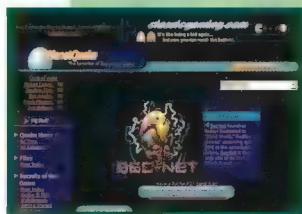
[E][J][S]: Bajnokaságmod
[P][J][R]: Szlalommod
[P][J][J]: Titkos pályát ad

Netböngésző

Melyik korunk legnépszerűbb first person shooter játéka? Hát persze, hogy a Quake. Jelenhetnek meg szebb és látványosabb játékok, jöhet Unreal, mehet Duke Nukem 4Ever, a quakerek folyamatosan kitartanak kedvencük mellett. A PlanetQuake site-on, amely a <http://www.quakeworld.com/> címen található, mindent megtalálhatunk, ami a Quake-kel vagy a Quake 2-vel kapcsolatban érdekelhet minket. A legújabb patch-ek, házilag gyártott pályák és kiegészítők mellett nagy összecsapások felvételeit, vagy akár teljes Quake-végigjátszást is találhatunk itt. Akik rendszeresen játszanak a neten, azoknak nagyon hasznos lehet a tízpercenként (!) frissített serverlista is. Ha már belefáradtunk a rakétavetésbe, akkor érdemes felkeresni ezt a site-ot, melynek ismerete minden quaker számára kötelező!

A Quake mellett egy másik first person shooter, az Unreal is egyre népszerűbb lesz. Talán ezért indították útjára a PlanetQuake mintájára a PlanetUnrealt, amely <http://www.planetunreal.com/> címen érhető el. A választék ugyan (még) szegényesebb, mint a Quake esetében, de az Unreal rajongói azért elég sokáig el tudnak csemegézni. Az összes meglejt patch letölthető innen, amelyekre szükségünk is lesz, ha az interneten szeretnénk játszani, mert az Unreal végleges verziójában jó pár multiplayrel kapcsolatos hiba maradt. Beküldhetjük kedvenc Unreal képként, és a készítőket a legjobban sikerült alkotást a „Nap Képe”-ként mindennap, felrakják a site-ra.

Akik annak idején megnézték az igen látványos Twister c. filmet, megtudhatták, hogy léteznek embereknek egy kicsiny csoportja, akik abban lelik örömet, hogy minél közelebb jussanak egy tornádóhoz. Jelenent, az előbb említett „örültek” tényleg léteznek, hivatalos honlapjuk is van, mégpedig a <http://taiga.geog.niu.edu/chaser/>



címen. Itt rengeteg fényképet találhatunk a tornádókról, sőt, megtudhatjuk azt is, hogy milyen feltételeknek kell megfelelnünk, hogy belőlünk is tapasztalt „viharvadász” legyünk.

Az idősebbek nyilván jól emlékeznek a régi idők plakátjaira, amelyek a vezetőik nagyságát vagy az éppen aktuális ideológiai nézeteket hirdették. Akik szívesen megnéznék a három legnagyobb kommunista vezető plakátjait, azoknak érdemes felkeresniük a <http://www.iisg.nl/chairman/> címet. Itt egykori szovjet, kubai és kínai propagandaplakátokat tekinthetünk meg Sztálin, Castro és Mao Ce-tung „főszereplésével”.

Akik érdekel az MP3 zenélés, az jó lesz, ha meglátogatja a <http://home.sol.no/~sid-diq/mp31.htm> címet, ahol a világ egyik legkevésbé látványos site-ja (és akkor enyhén fogalmaztam) vár rá. Ha a külső nem is legszebb, a tartalom annál inkább figyelemre méltó. MP3 kóderek, lejátszók és FAQ-k tölthetők le innen, de mégsem ez a site legérdekesebb része, hanem a beépített keresőrendszer. Ha egy bizonyos MP3 fájl-ra van szükségünk, de nem tudjuk, hol keressük, akkor innen segítséget kaphatunk. Elég csak beírni a szám előadóját és címet, s rövid idő alatt már meg is tudjuk, hogy honnan tölthetjük le.

Sokak kedvence Vangelis, a szintetizátor szakállas varázslója. Két site-ot szeretnék mindenkinek a figyelmébe ajánlani, amely a művészettel foglalkozik. Az első egy lelkes osztrák rajongó munkája, ami a <http://bau2.uibk.ac.at/perki/vangelis.html> címen található. Itt mindent megtalálhatunk, ami érdekelhet minket Vangelisszel kapcsolatban: életrajz, meglejt lemezeinek listája, újságcikkek, fényképek. Vangelisnek hamarosan elkészül a saját site-ja is, amely a <http://www.vangelisworld.com/> címen lesz majd elérhető.

Caris

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató

1023 Budapest, Zeigmond tér 10. info@data-net.hu Tel: (36-1) 345-8888 Fax: (36-1) 345-1111

SZÍVONTSI VÁSÁR

1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 284-4471,
283-0230/36

Nyitvatartás:
H-P: 10.00-20.00
Sz: 10.00-18.00



1073 Budapest,
Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441564

Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00
Sz: 10.00-14.00

Szeptemberben
TAGSÁGI AKCIÓ!

SONY
PLAYSTATION

Helyi járatlehetőség
az Erzsébeti CSI-ben

6 db

hálózatba kötött
számítógépen!

Csomagküldés
rövid határidővel,
vidékre is!

AKCIÓ!!!

Amíg a készlet tart

Actua Soccer II
3.990,-

Forsaken
4.990,-

World Cup
6.990,-

Starcraft
5.990,-

...és még sok egyéb!

Kérd akciós listánkat!

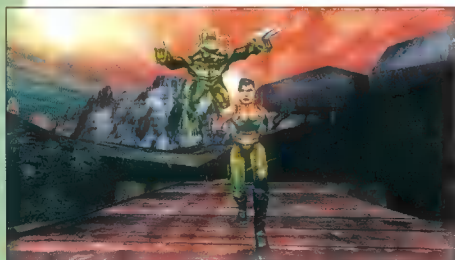
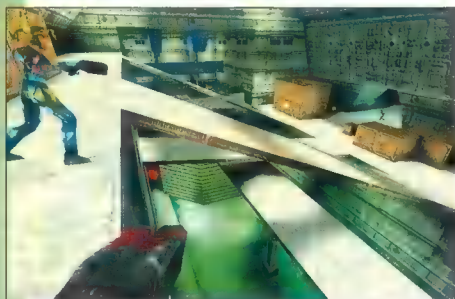
Vézzétek a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n MINDEN SZERDÁN 17.00-tól!!!

Lapszemle

▼ UNREAL

'98 első felének egyik legsikeresebb, egyben legnagyobb indulatokat kiváltó játéka minden kétséget kizáróan az Unreal volt. Egy ilyen játékot lehet szeretni, lehet nem szeretni, de közömbösnek maradni semmiképpen sem. Nem meglepő módon, a kritika hangvételétől függetlenül a játék értékelése kivétel nélkül mindenhol bőven 90% felett volt...

„Hát... úgy kellett az államot felszedni a földről, és a nyelvemet visszagyömöszölni a számba. Ez az Unreal valami gyönyörű! Kezdem érteni, mi tartott a fejlesztésen négy évig... És habár nem feledtet el az id mesterműveit, az a minimum, hogy a Quake 2-vel megosztva birtokolja a stílus trónját.” – PC Gamer – 94%



„Az Unreallel rengeteget dolgoztak, mi pedig whálából» rengeteget fogunk játszani vele. Léven most már ez az új etalon. Marad a multiplayer, ami engem mondjuk nem kápráztatott el, de lehet, hogy valakinek ez az Istencsászár. El lehet lenni vele, de az első tapasztalatok alapján jobban járok egy kiadás Starcraft partival.” – PC Guru – 96%

„Úton-útfélen mást se hallok, mint hogy teljesen elszállt emberek, újságok, cikkek hozsannáznak: az Unreal szuper, az Unreal gyönyörű, leveri a Quake 2-t stb. Nem sokkal a megjelenés után többekben megfogalmazódott a bírálat, hogy szép-szép az első pár pálya, aztán leül az egész és nem áll másból, mint bolyongásból, a kijárat kereséséből. Felmerült néhány kifogás a grafikával kapcsolatban is – igaz, ezt vehetjük szórszállhasogatásnak is.” – PCX – 5/5

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Más vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérpapjaink (576 Kbyte, PC Guru, PCX) és a nagy angol, amerikai és német magazinok (PC Games, PC Zone, PC Player, Edge...) véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ FORSAKEN

Második e havi górcső alá vett játékkunk a Forsaken. A kritikákat olvasgatva feltűnik, hogy míg a magyar lapok csak ímmel-ámmal dicsérték a programot (elsősorban a grafikát méltatva, de a játék „intellektuális mélységeit” is kiemelve), és amolyan „egy hónapos divatjátékként” állították be...



„Sok szempontból kiemelkedő játék, hihetetlenül szép grafikával, jó hangeffektakkal és által CD-s zenével. Multiplayer szempontból is nagyon élvezetes, majdnem olyan jó, mint a Quake.” – PC Guru – 90%

„A játék sokban hasonlít a Descentre (mondhatni: ugyanaz), de olyan szépre sikerült, hogy finoman szólva alig láttunk a döbbenettől. Nem úrhajóiban ücsörögsz, hanem inkább cyber-bríngán kapaszkodsz, s onnan szédegetheted le apránként az ellenfeleket.” – PCX

...addig a nyugati sajtó (elsősorban az angolok) szabályosan leborult a Forsaken nagysága előtt, és szinte szobrot emeltek neki lapjaik hasábjain:

„A Forsaken egy igazán nagyszerű játék, biztosan az év legnagyobb sikerei közé fog tartozni. Élvezni fogod, ha sikerül megbarátkoznod az intelligenciájával, akciódús, pergő játékmenetével, és azzal az elképesztő információ-tüladagolással, amivel a Forsaken sokkolja az összes érzékszervet!” – PC Gamer – 93%

„Meghalt a király, éljen a király! Az új időszámítás szerint a Forsaken utáni első évet írjuk. Ez az a játék, ami még sokkal a PC-d kikoposolása után is kísérteni fog, a Forsaken zenéjét és kísérteties fényeit fogod látni és hallani álmokban.” – PC ZONE – 94%



▼ STARCRAFT

Az Unreal mellett '98 eddigi legjobb játékának alighanem a Starcraftot kell kikiáltanunk. A Blizzard játékánál is feltűnő a magyar és a nyugati kritikák hozzáállásában a különbség.

„Én kellemesen csalódtam. Igaz, rosszat vártam. Felkészítettem magam arra, hogy hatalmasat fogok csalódni. Szerencsére nem így történt. Ettől függetlenül a negatívummal kezdeném. Az alap 30 küldetés túlságosan könnyű lett. A másik negatívum a grafikai vonalon van. Lehet, hogy az én szemem rossz, de nekem leterhelő volt ez a sok apró egység. A negatívumoknak ezennel vége, minden más csúcs, szuper Blizzard minőség.”
– PC Guru – 88%

„A veterán real-time stratégia-játékosok nem fognak semmi különösebben izgalmasat találni benne, és – bár a játék valószínűleg nem fog sok díjat nyerni eredeti ötleteiért – a Starcraft nagyon jól játszhatóra és grafikailag is szépre sikerült. Ha még nem játszottál sok hasonló típusú játékkal, még az is lehet, hogy rajongani fogsz érte, de ha túl vagy már a Dark Reignen, a Red Alerten és a Total Annihilationon, nem fog meglehatni!”
– PC Zone – 88%



„Bár a Starcraft a Warbreedet, a Warwindet és társait igencsak a háttérbe szorítja, mégis hiányzik belőle az a szikra, ami a Total Annihilationban vagy a Battlezone-ban megvolt. Talán a legnagyobb pozitívuma a játéknak, hogy f élúton a Total Annihilation és a Tiberian Sun között jelent meg...”
– PC Gamer – 82%

„Szóhoz sem jutok. Egyszerűen korszakalkotó. A Blizzard szokás szerint felbortotta a piacot. Minden eddigi nagy durranás a háttérbe szorult, s csak egy dolog maradt a dobogó felső fokán a Starcraft. Ez igen, ez »A« real-time stratégia. Ez »A« játék.”
– PCX – 5/5

- ◆ A PC Zone augusztusi toplistáját az Unreal vezeti a World Cup 98 és a Commandos előtt. Tavaly ilyenkor a Carmageddon volt a listavezető, két éve a Settlers 2, míg öt éve a 7th Guest.
- ◆ A Wireplay (a legnagyobb angol online játékhálózat) felmérése szerint még mindig Quake-et játszik a legtöbb ember a neten, a további népszerűségi sorrend: Quake 2, Air Attack, Duke Nukem 3D, MUD 2...
- ◆ Több mint meglepő a finn MikroBitti olvasói toplistájának állása: vezet a Worms 2, a Monkey Island 3, a Quake 2, a Blade Runner és a Turok (!) előtt...
- ◆ Negatív rekord a PC Zone-ban: a Hopkins FBI 4 (négy!) százalékot kapott értékelésként...

Cyber Storm 2

A storm.ini állomány [SPECIAL] bekezdése alá írhatjuk a kódokat, majd a játékban a megfelelő képernyőn **+** **+** **+** nyomva aktiválhatjuk a csalásokat.

A Herc Base képernyőn aktiválható kódok:

YOU MAY HAVE ALREADY WON: 1.000.000 pénz
AS GOOD AS IT GETS: Minden megjavul
HOME IS WHERE THE HEART IS: Összes épület
HE WHO DIES WITH THE MOST TOYS: Az összes tudomány

Küldetések alatt aktiválható kódok:
DID I BREAK YOUR CONCENTRATION: Egyérintés halál
THERE CAN BE ONLY ONE: Legyőzhetetlenség
IT'S JUST A FLESH WOUND: Megjavul a kiadással jármű

Bied Hunter

A térképen üthetjük be a következőket:

Dgluckyduck: Sokkal több madár
Dguarp: A vadász teleportálni tud a térképen
A Hunt képernyőn pedig a következőket:
Dgegsact: A puská permanens lesz
Dgpredator: Mindent látunk
Dgsnowgoose: Időjárás szabályozhatjuk

Commandos: Behind Enemy Line

A pályakódok:

4JJXB, ZDDIT, RFFIJ, K4TCG, DT1WN, IH3W1, 52WJ7, 924BF, HYBM3, JFOP3, 4MB4D, BJ4Y7, T18D1, XSWDC, 334MW, VTIM3, R4QJF, TFCWB, DDKW1

Mechcommander

A „windows.flt” nevű file-t át kell neveznünk „xlrlrlmceoul”-á, de úgy, hogy az eredeti file-névvel is szerepeljen a könyvtárban. Ha ez megvan, akkor nyugodtan beírhatjuk küldetés alatt a következőket:

Lorrie: Páncél és tölteny újratöltődés
Osmium: Istenmód
Deadeye: Maximális fegyveres képzettség
+ **+** **+** – Megnyerjük a küldetést
mineeyshavesentheglory – Teljes térkép

Forsaken

Valamelyik menüben írjuk be: „bubbles”, majd valamelyiket az alábbi kódok közül:
lamzeus: Istenmód
lammonty: Összes fegyver, maximális tölteny
Titsoot: „Adult” textúrák a speciális hajókon

AMD K6-2

Az AMD K6-2-ről már sokszor írtunk, de most, hogy hivatalosan megjelent és kapható, még egyszer érdemes összefoglalni a vele kapcsolatos tényeket. A K6-2 a korábban K6-3D néven ismert processzor, mely induláskor 266, 300 és 333 MHz-es változatban kerül forgalomba. A hagyományos Socket 7-be rakható be, de támogatja a Super 7 egyesülés által egységesített 100 MHz-es busz-óra-jelet is. Az év végéig még ki akarják hozni a K6-3-at is beépített L2 cache-sel. A K6-2 nagyon fel tudja dobni gépünk 3D teljesítményét, de szükséges mellé továbbra is egy jó 3D gyorsító, mert a K6-2 a lebegőpontos műveletek végzését, illetve a 3D számításokban ezeket használni funkciókat, a renderinget nem gyorsítja. Az Intel processzorokkal jelenleg nem lehet egy órajel alatt egyenlő több lebegőpontos művelet elvégzését, míg a 3DNow! segítségével a K6-2 akár négy lebegőpontos műveletet is végre tud hajtani egy ciklus alatt, így a 3D számítások első szakasza, a játék engine-jében használt fizikai modell, a geometria leépítése, a fények számítása, nem látható felületek el-tüntetése és a triangle setup felgyorsítható. Az MMX csak integer műveletek végrehajtását képes gyorsítani, mely a 3D számítások második szakaszára jellemző, és nagy részét a grafikus gyorsítók vehetik át. Az AMD K6-2 mind az MMX, mind a 3DNow! bővítéseket tartalmazza, és ezek között a lebegőpontos



AMD K6-2-T TÁMOGATÓ ALAPLAPOK:

Biostar M5ALA, Chaintech 5AGM2, Epox EP-51 MVP3E-M, Epox MVP3F-A, Epox EP-58 MVP3C-M, FIC PA-2013, FIC VA-503+, Gainward 5VPA, Iwili XA100, LuckyStar 5MVP3, MSI MS5169, NMC 5V-MMX, Soyo SY-5EH/M, TMC A15VG+, TMC T15VG+, DataExport MVP7598, ENPC EP-PII-1, Soltek SL-54U5, Soltek SL-54U1, SuperPower SP-V586HB, Win W5V1A, Win W5V1B, Abit ITS5A, Microstar MS5169, M-Tech Mustang AGP-R581A.

Tervezi, hogy gyártani fog VIA chipset-es alaplapt: Microstar, Tyan, SuperMicro, Tekram, Shuttle.

üzemmódok között képes váltani. Az MMX és a lebegőpontos számítások közötti kellett váltani az EMM utasítással, és ez sok ciklusidőt vesz igénybe. A K6-2-ben ezt minimalizálták az eddiginél mintegy kétszer gyorsabb Fast Exit (FEMM) utasítás bevezetésével. Ez mind a 3DNow!-ra, mind az MMX-re használatos, így az MMX, lebegőpontos és 3DNow! számítások párhuzamosan képesek futni.

A játékok kétéféleképpen tudják kihasználni a K6-2 lehetőségeit: optimalizált driverekkel vagy direktben kell támogatásként a K6-2-t. A támogatás leginkább hardverközeli szintje, mikor a programozók olyan algoritmusokat írnak, melyek direktben hívják meg a 3DNow!-t: ez elég nehézkes dolog. A második szint, mikor

a tárgyak összeállítását és a fényeket a 3DNow!-ra optimalizált DirectX 6-on keresztül számoltatják. Egyelőre tovább lépve, a grafikus chipsetek drivereit írják meg úgy, hogy kihasználják a renderelési folyamat már említett első három szakaszában a 3DNow! lehetőségeit, hogy a triangle setup és az adatok továbbítása gyorsítottan legyen végrehajtható. Eddig a következő gyártók optimalizálták drivereiket a 3DNow!-ra: 3Dfx (Voodoo2), ATI (3D Rage Pro), Matrox (MGA G100/G200), NVIDIA (Riva 128).

A processzor negatívuma sajnos továbbra is a lebegőpontos teljesítmény, ami érdemben nem változott, hiszen a lebegőpontos egységek szinte semmit nem változtatnak. Ugyanaz a pipeline-okat nem

használó, egy műveletet két órajel alatt végző lebegőpontos egység, ami miatt az AMD-t eddig is a legtöbb kritika érte. Hogy ezt a technikát használva a teljesítményt növeljék, a kódort erre a technikára kell optimalizálni. A megmaradt lebegőpontos egység kritikáját a DOS-os Quake alatti frame rate eredmények mutatják.

A 3DNow!-t az AMD fejlesztette ki, de a többi Intel-konkurens is elfogadta, így a Cyrix és az IDT is ezt fogja használni.

A 3DNow! ellenfele az 1999-ben debütáló Katmai (MMX2) utasításkészlet lesz, mely hasonló újításokat tartalmaz majd, mint a K6-2, de még tovább megy ebben az irányban. A buszsebesség a 300 MHz-es változatnál 100 MHz lesz, míg a 266-os és 333 MHz-es változat esetében 95 MHz. A K6-2-t a legtöbb fejlesztő támogatni fogja, konkrétan ismert játékok, melyek már kihasználják: Trespasser, Unreal, Microsoft Baseball 3D,

Incoming, Golgotha, Team Apache, Xenocracy, a Digital Anvil (Chris Roberts cége) játéka is a Messiah. Emellett komolyabb alkalmazások, mint pl. a MediaMatics DVD Express A/V is ki fogja használni a 3DNow! előnyeit. A Quake II-t nem optimalizálták direktben az AMD K6-2-re, de egy optimalizált Open GL ICD driverral (pl. 3Dfx Voodoo2) fantasztikus eredmények érhetők el, ahogyan a tesztek is mutatják. A játékszoftvert és grafikus hardvert fejlesztő cégek körében nagyon pozitív a K6-2 viszshangja, üdvözlők, hogy végre megoldódni látszik a lebegőpontos teljesítmény állandó problémája: a játékokban elkezdhetnek komplexebb (és igen lebegőpontos számítás-igényes) fizikai modelleket használni, melyek végre majd ki tudják használni a Voodoo2 kategóriájú kártyák iszonyatos számítás sebességét, hiszen képesek lesznek megfelelő mennyiségű geometriai adatot továbbítani a grafikus gyorsító felé. A K6-2-höz 100 MHz-es órajelre lebontott Socket 7-es alaplapon szükségesek. Jelenleg két ehhez megfelelő chipset van a piacon, az Ali Aladdin V és a VIA Apollo MVP3.

BALATI Computers Bt. 1146 Budapest, Thököly u 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
Hangkártyák, GSM tartozékok,
CD lemezek, egyéb tartozékok.
Internet szolg. 2000 Ft+ÁFA-tól

!!!AMD K6-2-266+ Epox Vm VP3 AGP
100MHz /nem ATX/!!!
39.000,- Ft.-től

OTP részletezési lehetőség

Tel./fax: 341-5343, 06-20 264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitva tartás: H-P 9-17 h-ig

A 3D GRAFIKA ÚTJA - AVAGY NÉGY LÉPÉSBEN A KÉSZ KÉPIG

1. FIZIKAI MODELLEZÉS (LEBEGŐPONTOS SZÁMÍTÁSIGÉNYES)

Első lépésben a játék érzékeli a tárgyak helyét, mozgásukat, és a beépített fizikai modell alapján kiszámolja az aktuális új helyeket. Ezen túl természetesen az egyre bonyolultabb modellekben már több és több fizikai jellemzőt vesznek figyelembe, pl. az egyes tárgyakat alkotó anyagok ellenállását stb., melyek hatásának valós idejű kiszámítása egyre több számítási műveletet igényel a CPU-tól.

2. GEOMETRIA-ÁTALAKÍTÁS, CLIPPING, FÉNYEK SZÁMÍTÁSA (ERŐSEN LEBEGŐPONTOS SZÁMÍTÁSIGÉNYES)

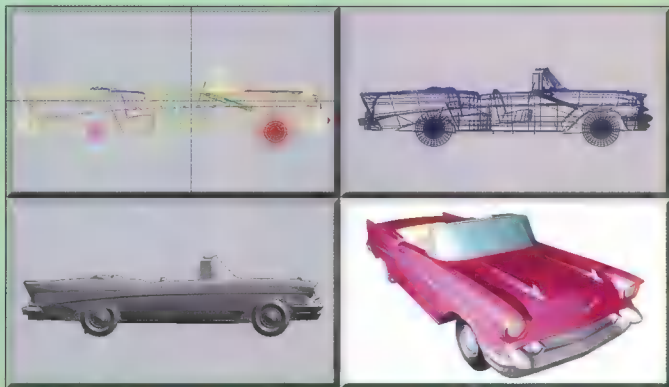
Ebben a lépésben alakítják át a tiszta koordinátaadatokat háromszögekből álló poligonokká, azaz felépítik a tárgyakat, eltüntetik a nem látható poligonokat (clipping) és kiszámolják a fények hatását az egyes objektumokra.

3. TRIANGLE SETUP, AZAZ ÖSSZEÁLL A KÉP AZ ADOTT NÉZŐPONTBÓL (LEBEGŐPONTOS ÉS INTEGER SZÁMÍTÁSIGÉNYES)

Az aktuális nézőpontnak megfelelően összeállítják a poligonokat. Ezt a műveletet is a CPU végzi, ha a grafikus gyorsító nem veszi át tőle.

4. PIXEL RENDERING, AVAGY A VÉGELEGES KÉP KISZÁMÍTÁSA PONTONKÉNT

Az egyes tárgyakra textúrák kerülnek, és a korábbi számítások adatait felhasználva a grafikus gyorsító kiszámolja pixelenként a végső képet.



TESZTEREDMÉNYEK

Tesztkonfiguráció: 64 MB RAM, Riva 128-as kártya és Dual Monster II 12 MB SLI, 3DNow!-ra optimalizált driverekkel.

Mint látható, a DOS-os Quake teszt alapján kijön újra, hogy 3DNow! optimalizáció nélkül a K6-2 lebegőpontos teljesítménye elég gyengécske, de amint optimalizált driverekkel kihasználjuk a

3DNow! gyorsított lebegőpontos sebességét, méltó versenytársa lesz az azonos frekvenciájú PII-nek sőt, meg is veri azt (Quake II teszt). A „hardcore” játékosok számára a K6-2 kiváló vétel lehet, de aki már nagy integer és hagyományos lebegőpontos számításigényű programokat is használ, mint pl. Autodesk 3DStudio MAX, azoknak jobban megfelel egy Intel PII-es processzor.

	AMD K6-2 333MHz	Intel Pentium II 333 MHz
	Quake (DOS)	
640*480	19.5	33.5
800*600	13.2	24.5
	Quake II	
640*480	71.4	68.9
800*600	71.4	62.3
1024*768	62.4	44.8
	Incoming (Direct3D)	
640*480	32	26
	Forsakenmark (Direct3D)	
640*480	69.45	69.96
800*600	55.10	66.32

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

Panasonic 4/8 SCSI CD-író	58.900,-	Diamond Monster 3Dfx + 7 játék	20.900,-
Logitech OEM egér	1.600,-	ASUS P2L97 ATX, AGP alaplap	23.900,-
Philips írható CD lemez	320,-		
Imega ZIP drive párhuzamos portra	27.800,-	Aktív hangfalak, Gravis borkormányok, valamint SB hangkártyák teljes választékát	
Thrustmaster F1 kormány + pedálok	32.900,-	Aktívs konfigurációk ügyében hívjon minket!	
Performer kormány + pedálok	18.500,-		

PILOT-COMP

PILOT-COMP Kft.
Hivatalos: 10-18, azombaton zárva
1078 Budapest, Aladárdece u. 3. Telefon/fax: 351-2336, tel.: (30) 427-088

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

3D-S HANGKÁRTYÁK

Egy kis történelem

A PC-s hangkártyák fejlődése igen érdekes képet mutat. Az első kártyák, az ADLib-család tagjai, majd a korai SoundBlasterek az akkoriban igen népszerűvé vált Amigák hangbéli képességeihez képest igen szerény eredményeket tudtak felmutatni. Az Amigák már akkoriban is négy független csatornán tudtak mintaveteltet hangokat lejátszani, és kiváló minőségű hangszintézisre voltak képesek. Ezzel szemben az első PC-s hangkártyák képtelenek voltak FM szintetizátorokat és gyengécske, 8 bites AD/DA átalakítókáknak használtak. Bár a hangzás hagyott kívánnivalót maga után, de a beépített csipgözhöz hasonlítva őket így is nagy volt a kontraszt, és elindulhatott a maig tartó fejlődés. A SoundBlasterek elterjedtek, szabvány lett belőlük – egyre újabb változatokban jobb AD/DA-t és egyre jobb FM szintetizátorokat szálaltattak meg. A Roland SCC-1 -gyel és a Gravis Ultrasound megjele-nésével a PC-sek széles köre ismerhette meg a mintaveteltet szintézis előnyeit. Megindult a General Midi kártyák és modulok áradata, eleinte beépített ROM-ban tárolva a hangkészletet, később már saját ROM-ba feltöltve azt. Az AD/DA átalakítók javultak, és velük együtt a hangminőség is. Időközben a MIDI-s szintetizátorok helyett elkezdtek újra a CD audiót használni zenére, és lassan eljutottunk a mai állapotokig, amikor a 3D-s játékok minden elképzelhető processzorteljesítményt képesek felemészteni. A lassító akadályokat sorra számolják fel a PC-kben. Elsőként az MMX utasításkészlet debütált, ezzel párhuzamosan a grafikus kártyákat egészítették ki 3D gyorsítással, többek között a 3Dfx Interactive és az AGP szabvány hatására. Az analóg joystickokat leváltották digitális változatokkal, és most a hangkártyák kerültek sorra. A hagyományos hangkártyák ugyanis szinte mindent a CPU-val számoltatnak ki, és a végeredményt töltik át, majd adják

ki magukból. Ez értékes CPU-időt emészt fel, akár a teljes teljesítmény 15%-át is elvihetik e műveletek. A 3D-s játékok újabb generációi ráadásul már nem elégednek meg a hangok lejátszásával, hanem a jóval komplexebb, valódi térhatású hangzást célozzák meg, melyet positional audio néven emlegetnek. Ez természetesen még több teljesítményt vesz fel, így nem meglepő, hogy a következő lépés és a gyártók reakciója a 3D-gyorsított hangkártyák megjelenítése volt. Ezek első generációjáról és a mögöttük álló technikáról szeretnénk e cikkben kicsit részletesebben elmerengeni.

VALÓDI TÉRHATÁSÚ HANGZÁS, AVAGY POSITIONAL AUDIO

Az egyes programok és főleg azon belül a játékok írói már régen felfedezték és kihasználták a sztereó hangzásban rejlő lehetőségeket. Már a Doomban is lehetett érzékelni, hogy egy hang balról vagy jobbról jött. A positional audio annyiban mutat túl ezen, hogy mind a három tengely mentén követi a hangot. Képes érzékeltetni, hogy tőlünk jobbra/balra, elől/hátul és alul/felül van fm, és azon belül is milyen távolságról szól. A hangnak nemcsak a forrásával számol, hanem lekezezi a haladási irányát és sebességét, valamint intenzitását is. Így hallhatóvá válik, ha egy helikopter a fejünk felett köröz, vagy ha valami elrohan mellettünk. Érdekes biológiai vetületű kérdést vet fel, hogy mindez hogyan oldható meg.

HOGYAN IS MŰKÖDIK A HALLÁSUNK?

Az agyunk a két fülön keresztül beérkező hangjelekből állítja össze a hangképet. Ez két hangforrást jelent, melyek természetesen nem azonos jeleket közvetítenek. A két fülbe különböző időben eltérő hangjelek érkeznek, hiszen más a két fülkagyló távolsága és helyzete a hangforráshoz képest. A belső fülben kétféle különbözet adódik: a két fülben regisztrált jelek beérkezési ideje és intenzitása eltér, és mivel

A 3D-s hangkártyák összehasonlítása

Chipset	ESB-55600 1/2	Aural Vortex AU822	ES 1370 AudioPCI	Diamond 6600 PCI kontrollor + Analog Devices AD2181 DSP	EMU-4000	S3 Sonic Vibes	Egyéb chipset
Használt busz	PCI	PCI	PCI	PCI	ISA	PCI	ISA
Adott chipset-et használó kártyák	VideoLogic Sonisform (M-1) Diamond Sonic Impact 570 (M-2)	Turtle Beach Monogram A3Destreme iOMagic Magwave 3D Orkhid Nussund 3D Sonisform Vix Tensic Xtreme	Ensoniq AudioPCI Creative Labs PCI 64	Monstersound M80 Monstersound MX200	Creative Labs AWE64	Turtle Beach Daytona PCI	Guillemot Game Theater 64 Dynamic 3D
DirectSound Support	hardware	hardware	hardware	hardware	software	hardware	software
3D Hang API Support	hardware	hardware	hardware	hardware	software	software	software
DirectSound 3D support	software	software	software	software	software	software	software
3D support	software	software	software	software	software	software	software
Hardware gyorsított DirectSound hangcsatornák (stereó) maximális száma	32	23	0	23		nincs info	0
Hardware gyorsított DirectSound 3D hangcsatornák (stereó) maximális száma	5	nincs info	0	nincs info	0	nincs info	0
Lekezelhető hangfajta száma	2	2	4	2 (M80), 4 (MX200)	2	2	2
WGS (Downloadable Sounds) support	van	van	van	nincs	nincs	van	van
Waveable	24 MB Main RAM	2, 4 vagy 8 MB Main RAM	2, 4 vagy 8 MB Main RAM	2 MB ROM	4-32 MB Local RAM	4 MB Main	4 MB Main RAM
Egyedülálló hangok maximális száma	64	64	32 hard + 32 soft	32 hard + 32 soft	32 hard + 32 soft	32 hard + 32 soft	64
OGS Sound Blaster Pro kompatibilitás	hardver	software	software	software	software	software	software
	Összesen 1 db I/O-1 használó	2 I/O-1 használókat el	négy hangfal kimenet	90 db sz	hagyományos Sound Blaster sorozatú kártya	a 3D hangfájlokhoz egyenlő utat választottak	a 3D hangfájlokhoz egyenlő utat választottak
Maggyógyozók	DirectSound, DirectSound 3D és Orkhid iOMagic hardveréből, A3D csak software-esen	DirectSound, DirectSound 3D és A3D támogatás hardveréből	SPOOF interface	DirectSound és DirectSound 3D támogatás hardveréből, A3D csak software-esen	ADiMOS Adhesive 32 szimulátor onboard 2MB ROM-mal	S3 Pro emuláció csak Win95 D3D-ben, megelőző SB kompatibilis kártyához adott egy joci-jack kábelt (monitore cable néven)	S3 Pro emuláció csak Win95 D3D-ben, megelőző SB kompatibilis kártyához adott egy joci-jack kábelt (monitore cable néven)
	Jó SB Pro support	Monito-n 18-bites AD/DA, így 92 db sz	SBPro, Ensoniq és Adlib emuláció	ADiMOS Adhesive 32 szimulátor onboard 2MB ROM-mal	S3 Pro emuláció csak Win95 D3D-ben, megelőző SB kompatibilis kártyához adott egy joci-jack kábelt (monitore cable néven)	S3 Pro emuláció csak Win95 D3D-ben, megelőző SB kompatibilis kártyához adott egy joci-jack kábelt (monitore cable néven)	S3 Pro emuláció csak Win95 D3D-ben, megelőző SB kompatibilis kártyához adott egy joci-jack kábelt (monitore cable néven)
		Magwave-hez adták a Yamaha 5- YXG50-et, így 24-128 darab MIDI hang	A3D software-es emuláció				



ALTEC LANSING
MULTIMEDIA

ACS48

2x20W teljesítményű hangszóró, 10W-os subbasszus láda
32-20 kHz frekvenciahatártól



ACS45

2x4W teljesítményű hangszóró, 20W-os subbasszus láda
30Hz - 18kHz frekvenciahatártól, miniatűr méretű és kábelmentes



1088 Bp. Rákóczi út 13.
tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.arany.hu

-5%

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA

[illegible]

agynak elég gyors hozzá, képes ezekből olyan dolgokat kiszámolni, mint a hangforrás távolsága, magassága, a hang iránya... Mind-ezek előtt pedig a fülgyógyító kiváló szűrőként funkcionálnak. Az itt elmondottak ismeretében érdekes kérdés adódik:

HOGYAN KÉPES EGY HANGKÁRTYA TÉRHATÁSÚ HANGOT ELŐÁLLÍTANI?

A megoldás szinte triviális: vissza kellett fejtetni a fül hangkép-előállítását. Ezt pedig sok-sok kísérletezéssel tudták elérni. Leültettek embereket, és elkezdtek hangokat sugározni nekik mindaddig, míg pontosan azt a hangforrást nem érezték és jelezték vissza, amit a fejlesztők szerettek volna. Ezt végigcsináltak rengeteg emberrel, hogy kiszűrjék az egyének fülének eltéréseiből adódó hibákat, majd „átgölgölték...”, hogy a legtöbb ember számára elfogadható eredményt kapjanak. Így összeállt az eljárás és az algoritmusok rendszere. Ahogyan az ilyenkor lenni szokott, több gyártó is készített 3D hangzásra programfejlesztői környezetet (API).

DIRECTSOUND, DIRECTSOUND 3D ÉS A3D

A Microsoft a „sima” hanglejátszás kezelésére, gyorsítására létrehozott DirectSound API-t bővítette ki a DirectSound 3D-vel, míg az Aureal nevű cég megalkotta az A3D szabványt (az A3D és a DirectSound 3D párharca sokakat emlékeztet a Glide, illetve az OpenGL és a Direct3D közötti versengésre). Az A3D bővebb funkciókkal rendelkezik, mint a DirectSound 3D, így ha egy játék támogatja az A3D-t és nem talál ezt támogató hardvert, többnyire visszakapcsol DirectSound 3D-re. A másik jellegzetesség, hogy a 3D-s hangkártyák mindegyike alpból támogatja a DirectSound 3D-t, legfeljebb ezenfelül még az A3D-t is. Az A3D használatával és tényleges hardveres gyorsítással már két hangfalon is igen jól érzékelhető 3D hangzás kelthető, ezzel párhuzamosan magasabb frame rate érhető el a játékokban. Nem véletlen, hogy egyre több játék támogatja az A3D-t (többek között az Outlaws, a Jedi Knight és az Incoming). Érdemes még a tényleges teszt előtt néhány szóban kitérni a „3D hanggyorsítás” fogalmára. Ha egy játékot a DirectSound funkcióit hardverből nem támogató kártyán futtatunk le, akkor azokat a DirectX szoftveresen pótolja, emulációval, ami 10 százalékos feletti processzortöltést is jelenthet, és értékes frame-eket emészt fel. Itt tehát egy DirectSoundot gyorsító kártya kiválthatja a CPU számításait, és nem lassul a gép a hang miatt. Ha ezt megtehetjük positionál audióval, az érezhetően lelassítja a gépet hardveres támogatás hiányában. Itt jönnek a képhez 3D hanggyorsítók, melyek a grafikus gyorsítókhoz hasonlóan a speciális 3D műveleteket végzik. A tesztek is azt mutatják summázva, hogy egy normál Sound Blaster 16 hangkártya teljesítményéhez képest nagyjából 3 és 7% közötti frame rate javulás érhető el a kártyákkal az egyes játékokban. A korszerű 3D-s hangkártyák mindegyike PCI buszos, hiszen az ISA busz már nem bírja

„keresztülynmenni” a számos hangszámv egyidejű és egymástól teljesen független lejárásához szükséges adatokat. A PCI busz felé haladást a technika előrehaladása mellett a gyártók is erőteljesen megkövetelik, hiszen az Intel és Microsoft közös PC98 szabványa már csak két ISA slotot ír elő az alaplapon.

A 3D-S HANGKÁRTYÁK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

A tesztben részt vevő kártyákat igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy a ma használt legfontosabb gyorsítók funkciókat tartalmazó chipsetek mindegyike képviselve legyen. Ezek közé sorolhatók a következők: Aureal Vortex, Diamond Freedom 5600 + AD 2181 DSP, ESS Maestro 1 és 2, Ensoniq AudioPCI és az S3 SonicVibes – a tesztnekél is a chipseteket tüntettük fel, ezek teljesítményét próbáltuk össze hasonlítani. Az összehasonlító táblázatban a chipsetek mellett az egyes kártyák is bemutatásra kerültek, így – reméljük – minden hangkártyával kapcsolatos kérdésre meg lehet találni a választ a táblázatban.

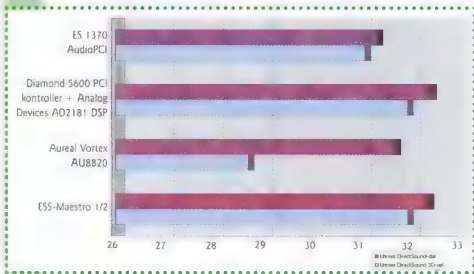
ESS MAESTRO CHIPSETES KÁRTYÁK

I. VIDEOLOGIC SONICSTORM

A Videologic hangkártyás debütálása nem mondható rossznak. Elég jól választottak chipsetet, és igényes hardvert építettek köré. Az ESS olcsó, főleg FM-zintis hangkártyáiról ismert, de a Maestro sorozatot nagyon eltalálták – a Maestro chipset kártya DirectSoundban a teszt leggyorsabbja volt. DirectSound 3D-ben is épphogy csak elmaradt a



Diamond chipsetje mögött, és A3D-ben is elhozta a második helyet, pedig azt csak szoftverből támogatja. A kártya hardveresen támogatja a DirectSound és a DirectSound 3D szabványok mellett a QSoundot is, bár ez inkább érdekességnek számít jelenleg, mint fontosnak. A DOS alatti SB Pro supportot nagyon profin oldották meg, minden gond nélkül futott, ráadásul ehhez nem igényelt plusz IRQ-t a kártya, így összesen egy darab IRQ-t használt fel. A SonicStorm szintetizátóra 64 hangot képes egyidejűleg hardverből megszólaltatni, és 2 vagy 4 megás hangkészletét is PC memóriájába tölti fel a Microsoft új DLS (Downloadable Sounds) eljárása segítségével. A kártya térhatású hangja jól érzékelhető az irányokat, de fülhallga-



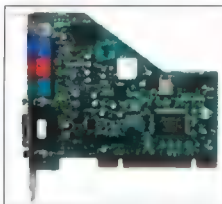
tón jobban szól, mint hangfalakon. Itt érdemes megjegyezni, hogy egy kimenet van rajta, így két hangfalat tud kezelni, de ezeken is képes létrehozni 3D hangzást.

2. DIAMOND SONIC IMPACT S70

A Diamond új üdvöskéjén már a vadonatúj Maestro-2 chip dolgozik. Ez a chip egyszerre akár 32 hangsáv (stream) lejátszását is képes hardveresen támogatni, és DirectSound 3D alatt is 5 streamet képes gyorsítani lejátszani, így már nem meglepő a kiváló DirectSound teszteredmény és a DirectSound 3D alatti jó szereplés sem. Az A3D-t csak szoftverből támogatja, de még így is elfogadható eredményeket produkál. A kártya érdekessége, hogy négy belső bejövő csatlakozó kapott rajta helyet – a CD-ROM és a Voice Modem mellett még két szabad bemenet van a kártyán. A kártya jellemzői egyébként nagyjából megegyeznek a Videologic SonicStormmal.

AUREAL VORTEX CHIPSETES KÁRTYÁK

Az A3D szabványt az Aureal fejlesztette ki, így mindenki azt várta, hogy a 3Dfx Glide-jához hasonlóan az Aureal saját chipje lesz a leggyorsabb a 3D hangzás előállításánál, és az A3D alatt messze elhagy mindenkit. A nagy meglepetést az jelentette, hogy a chip a várakozásokatól messze elmaradt. A Vortex chip DirectSound és DirectSound 3D alatt ■ teszt leggyengébb eredményeit produkálta. A legjobban szereplő Maestro chipes kártyáktól Incomingban DirectSound alatt 7 frame-mel, DirectSound 3D alatt 9 frame-mel maradt el, míg az Unreal alatt 1,5 és 3 frame lemaradást szedett össze. Az A3D gyorsításban (mely elvileg hazai pályának számítana) is csak a második helyet hozta el a Diamond chipset mögött. ■ Maestro chipsethez hasonlóan mintegy 8,5 frame-mel maradt el tőle. Ennek oka ott keresendő, hogy ■ Vortex nem tisztán hardveres megoldás, hanem szoftver/hardver gyorsítás egyvelege. A teljesítmény mellett azonban meg kell említeni, hogy ■ Vortex chip kiváló 3D hangzást nyújt, amit szintén nem szabad elfelejtetni. A konkrét kártyákra rátérve:



1. TURTLE BEACH MONTIGO A3D EXTREME

A Turtle Beach a gyengécske Malibu Surround után összeszedte magát és egy Vortex alapú kártyát dobott piacra. A körítés sem lett akármilyen: a meglepően kis méretű kártyán 18 bites AD/DA-k dolgoznak, így igen tiszta, zajmentes ■ hangja, és 92 dB a jel-zaj viszonya, ami jobb a MonsterSound és a SoundBlaster AWE 64 Gold által elértéknél. A kártyán támogatja a DLS szabványt, így MIDI hangkészletet a PC memóriájába tölti fel. A MIDI lejátszásnál három minőségű fokozat működik: 64 hang PRO, 64 hang GAME és 32 hang PRO. Ezekkel a CPU terheltséget tudjuk beállítani – természetesen lefelé haladva egyre romlik a hangminőség, a hangzás veszít teltségéből. A kártyán négy belső bemenet van, melyek közül az egyik egy opcionális SPDIF csatlakozó. A Vortex chipes kártyák közül a Montigo szór a legjobban (az AD/DA-knak hála), de ezt az árban is kívánja érvényesíteni a Turtle Beach. A DOS-os SB Pro támogatás jól működik a Montigon, egy plusz IRQ felhasználásával, minden játék gond nélkül futott vele, és a joystick-kezelés is problémamentes volt.

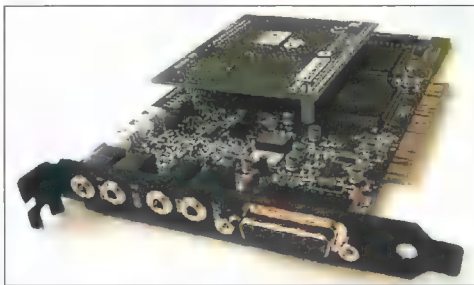
2. ORCHID NUSOUND 3D, IOMAGIC MAGICWAVE 3D, TERRATEC XLERATE

A többi Vortex alapú kártya általában olcsóbb, mint a Montigo. Teljesítményben ugyanazt hozzák, mint a Montigo, csak pluszszolgáltatásban és extráknak tudnak kevesebbet. Az AD/DA-k csak 16 bitesek rajtuk, ami valamivel zajosabb hangzást eredményez, és nincs olyan komplex MIDI-lejátszó rajtuk, mint ■ Montigon. Ennek ellenére tartogatnak meglepetéseket is. A Magicwave-hez például mellékelten adják ■ Yamaha S-YXG50 szintit, mely révén az egyidejűleg, maximálisan megszálaltatható hangok száma 24-ről akár 128-ig is felhúzható.

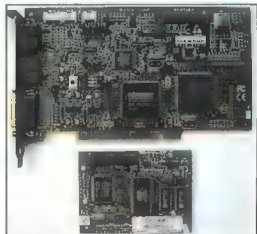
DIAMOND FREEDOM 5600 ÉS AD 2181 DSP ALAPÚ KÁRTYÁK

1. DIAMOND MONSTER SOUND MID

Ez a kártya a legkisebb a MonsterSound sorozatban. A chipset maradt, de néhány dolgot megváltak az eredeti MonsterSoundhoz képest, hogy olcsóbb lehessen a kártya. Első helyen említeném, hogy csak egy pár hangfalat tud kezelni a korábbi kettővel szemben.



A kártyán egy AdMOS AdWave 32 alapú, 32 hangú wavetable szintetizátor dolgozik, 2 MB ROM-ban eltárolt MIDI hangkészlettel. Ennek hangja nem igazán egetverő, de átlagos felhasználáshoz megteszi. A DOS alatti SB Pro emulációt nem oldották meg, csak Windows 95 ablakban futtatható játékok, és a gameportot ekkor nem kezelik le, így a MonsterSound M80 mellé kell egy normál hangkártya. A tervezők egy 3D bővítőkártyának szánták, amit mutat, hogy adnak hozzá egy MonsterCable névre hallgató mini-jack kábelt, hogy össze tudjuk kötni a régi kártya kimenetét ennek bemenetével. A kártya a DirectSound, DirectSound 3D és A3D szabványokat is támogatja és gyorsítja, teljesítménye pedig kiváló. DirectSound és DirectSound 3D-ben a második hely az övé, míg A3D-ben magasan ■ legjobb eredményt érte el.



2. DIAMOND MONSTER SOUND MX200

Az MX200 az M80 nagytestvéreinek tekinthető. Az eddig elmondottak szinte mind jellemzők rá, de van néhány plusz rajta. Az MX 200 képes négy hangfalat kezelni, és a MIDI részt is fejlesztették rajta rendszeren. Ezen már egy 64 hangú wavetable szintetizátor dolgozik, és 4 MB-os Dream hangkészletet kapott ROM formában, melynek hangja már nem hagy sok kívánnivalót maga után.

ENSONIQ AUDIO PCI ALAPÚ KÁRTYÁK

ENSONIQ AUDIO PCI ÉS SOUND BLASTER PCI64

A két kártya szinte teljesen megegyezik, ami nem meglepő, hiszen a Creative Labs az Ensoniq megvásárlása után nem sokkal jött ki az új PCI-os kártyáival, melyet már nagyon várt mindenki tőle. Az Audio PCI chipset a DirectSoundot hardverből támogatja, de a DirectSound 3D-t és az A3D-t csak szoftveresen, ami meg is látszik közepesnek mondható eredményein. Pozitívuma, hogy lekezel négy hangfalat, és a második kimenete megosztva SPDIF interface-ként is funkcionál. Támogatja a Microsoft DLS szabványát, és 2, 4 illetve 8 megás hangkészletet adnak hozzá. A szintetizátora 32 hangot tud hardverből megszólaltatni, és ezenfelül 32-t szoftveres úton. A DOS-os Sound Blaster Pro támogatás emuláción keresztül él, és gond nélkül funkcionál.

ÖSSZEFOGLALÁS

Egy 3D gyorsítást ígérő kártya vásárlásakor érdemes utánanézni, hogy mely szabványokat támogat, és azokat hardverből gyorsítja-e, vagy csak szoftveres emuláción keresztül használja. Jelenleg a legelhebb 3D hangzás az A3D használatával érhető el, de ezt még viszonylag kevés, bár növekvő számú játék támogatja. A DirectSound 3D ehhez képest kissé jobban elterjedt. Egy 3D hanggyorsító vásárlásakor így a sebesség oldaláról nézve igen fontos megnézni, hogy a három legfontosabb szabvány alatt – DS, DS3D és A3D – milyen teljesítményt nyújt. A tesztelt kártyák közül egy általános használatra, egyedüli hangkártyaként leginkább a Maestro chipes kártyákat, a Videologic SonicStormot és a Sonic Impact S70-et ajánlanám, melyeknek ára egészen elfogadható, és teljesítménye meglepően jó. Ha valaki a maximális gyorsítást szeretné elérni, annak valamelyik MonsterSound ajánlható, de a DOS alatti SoundBlaster kompatibilitás megőrzéséhez az emuláció helyett célzerűbb megtartani egy SoundBlaster hangkártyát. Az Aural Vortex alapú kártyák nagyon megbízhatóak, minden szabványt támogatnak és hangminőségük kiváló, de teljesítményük az átlagos és a jó között mozog, így elmaradnak az imént említett kártyáktól.

A JÖVŐ: AUREAL VORTEX 2/ A3D 2.0 ÉS SOUND BLASTER LIVE!

A tesztben az Aural Vortex és az Ensoniq Audio PCI chipsetek éppen csak közepes eredményeket hoztak, így érdemes utánanézni, mi várható a jövőben.

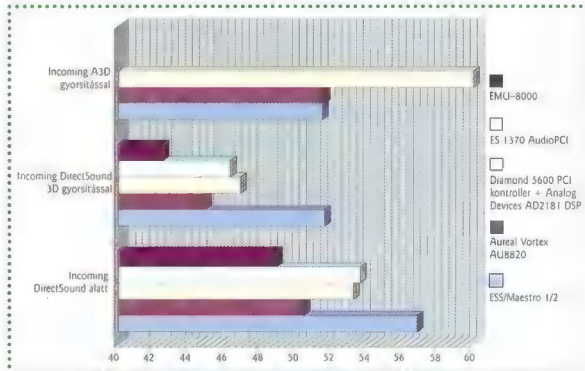
AUREAL VORTEX 2/ A3D 2.0

A Vortex 2 chipset augusztus vége körül fog debütálni, és mind teljesítményben, mind funkciókban nagy ugrást jelent előre. 96 kimenőcsatorna mellett 32 bemenőcsatorná és 64 effektcsatorná fog lekezelni a PCI buszon keresztül. Az A3D 2.0 szabványt teljeskörűen támogatni fogja, 100%-osan hardverből. Az Unrealben pl. a normál ISA sztereó hangrendeléshez képest 10-20%-os frame rate javulást várnak. Az eddigi 2 hangfal helyett akár 4 vagy több hangfalat is képes lesz meghajtani, 10 sávós hardveres grafikus equalizert építenek be, közel 100 százalékos DOS SBPro supportot tud majd, lesz rajta SPDIF digitális kimenet, és támogatni fogja a DLS és DirectMusic szabványokat is.

Nagyon érdekes újítást jelent az Aural új Wavetracing algoritmus, mely az A3D 2.0-ban debütál. Ez a név azt takarja, hogy az egyes hangforrásból származó hangok útját követik, és az egyes tárgyakról való visszaverődésüket, illetve az egymásra hatásukat is lekezel az A3D 2.0 API. A Vortex 2-ben debütál az enumeration eljárás, mely a Voodoo2 SLI-hez hasonlóan több Vortex 2 alapú kártya együttes használatát teszi lehetővé. Az A3D 2.0 először csak Vortex 2 alapú kártyákon lesz kipróbálható, de nem sokkal később elkészítik a Vortex 1 alapú és MonsterSound kártyákhoz is az új drivereket, melyek az új A3D funkciók egy részét már tudni fogják, de a Wavetracinghez Vortex 2 alapú kártya lesz szükséges. Az A3D 1.0 meg csak néhány pluszfunkciót tartalmazott a DirectSoundon felül, de az A3D 2.0 már egy teljes funkcionalitással bír API lesz. A legjobb teljesítményt hozza majd ki az A3D hardverből, és teljeskörűen támogatni fogja a DirectSound és DirectSound 3D szabványokat is. Így szinte minden hangkártyán használni lehet majd az annak megfelelő szintű funkcióit – de természetesen a legjobbat egy Vortex 2 kártyával lehet elérni belőle.

SBLive!

A Creative Labs tavaly novemberben kezdte reklámozni a Sound Blaster Live-ot. A kártya 200 dollárba fog kerülni, fantasztikus szolgáltatásokat és teljesítményt képes nyújtani, és szeptembertől lesz kapható. Újdonságokkal és újításokkal nem lukarkodtak a fejlesztők. A kártya szíve az



EMU 10K1 processzor, mely kétféle tranzisztort tartalmaz, 64 hangot tud hardverből egyidejűleg lejátszani 16 csatornán. A processzor teljesítménye az ígérték szerint 1000 MIPS lesz, 131 csatornát tud majd használni, melyből 64 teljesen független kimenetekhez rendelhető. A be/kimenetek terén sem takarékoskodtak a fejlesztők: egy aranyozott bemenet mellett két kimenet és egy gameport kapott helyet a kártya hátulján, míg egy plusz csatlóolapon digitális DIN, SPDIF ki/be és midi ki/bemenetek sorakoznak. Ezzel megoldották az állandó problémát is, amit a gameport megosztott használata jelentett. A kártyán van egy digitális bemenet, melyre a CD-ROM-ok digitális kimenete köthető. Ezt használva minőségromlás nélkül szedhetők le zenék CD-ről és a grabbelés sebességproblémái is elfelejtethetők. A kártyával együtt mutatkozik be a Creative Labs új API-ját, az EAX (Environmental Audio Extensions), mely a DirectSound 3D bővítése, és előreláthatólag az A3D konkurenciájának számít majd. Az Environmental Audio egy lépéssel tovább megy a positional audiónál, és megpróbál még élethűbb, térhatású hangzást előállítani újabb effektusok bevetésével, és újabb tényezők, pl. a helyiség méretének figyelembevételével. Az EAX Direct3D API-t egybeként a Creative Labs ingyen adadja minden fejlesztőnek – még konkurenseink is! Az AWE 32-vel bevezetett EMU Soundfont technológia még mindig él, és a Sound Blaster Live-on is tovább használják. A kártya valós idejű effekték egész sorát vonultatja fel, melyel fantasztikus hangzás érhető majd el.

CHARLIE

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



ACOMP INTEL PENTIUM II 400

- PENTIUM II 400LX ALAPLAP
- INTEL PENTIUM II PROCESSZOR, 300MHZ
- 32MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 4300MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- S3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MIDITORONY, EGÉR
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 139.900,- FT

KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG:

- 32MB HELYETT 64MB SDRAM
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 22.900,- FT

ACOMP INTEL PENTIUM II 333 MMX

- PENTIUM ALAPLAP, 512Kb CACHE
- INTEL PENTIUM MMX PROCESSZOR, 233MHZ
- 32MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 3200MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- S3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, MINITORONY, EGÉR
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 89.900,- FT

KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG:

- 32MB HELYETT 64MB SDRAM
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 21.900,- FT

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE INGYENESBEN TELEPÍTÜNK DOS-T, RAJZPROGRAMOT, VÍRUSÍRTÓT, DOS NAVIGÁTOROT ÉS 150MB JÁTÉKPROGRAMOT!



GERICOM 12.11 15" TFT LEVELEZŐ

- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ PROCESSZOR, 32MB RAM, 512KB CACHE
- 3200MB MEREVLEMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHAJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 2MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, AUDIO BEMENET, BEÉPÍTETT SZTEREÓ HANGSZORÓK, KÜLSŐ MONITOR, NYOMTATÓ, 2 SOROS PORT, GAMEPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁSKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTVE
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAPOS GARANCIA; MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 359.900,- FT

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL! HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN ÉVI 25% KAMAT.

ACOMP

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

[HTTP://WWW.ACOMP.HU](http://www.acomp.hu)

ACOMP PEST: 1134 BUDAPEST, RÓBERT KÁROLY KRT. 68. TEL/FAX: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁZ UJCA 2. TEL/FAX: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER: 1152 BUDAPEST, SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TEL/FAX: 419-4091, 419-4092

FAXBANKI: 2-333-666/1477## (FRISS ÁRJEGYZÉKÜNK LEKÉRHETŐ)
NYITVATARTÁSI: HÉTFŐ-PÉNTEK: 9.00-17.00, SZOMBATON: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN A HÉT MINDEN NAPJÁN 10-20 ÓRÁIG, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG
AZ ÁRAK VÁLTOZTATÁSÁNAK JOGÁT FENNTARTJUK!



15" PANASONIC MULTISCAN DIGITÁLIS MONITOR 44.900,- FT

CD-tartalom

hozott a megszokott real-time játékok közé. Extraként két új Forsaken pályát is találhattok a CD-n.

Játékvezetés videóban színes hiány, animációkat találhattok a Sierra Quake II engine-es játékból, a Half-Life-ből, az Ocean Tomb Raider

teljes akciójátékából, az Outcastból, és a CG-C folytatásból, a Tiberian Sunból, a Heretic II-ből, és a Heavy Gear II-ből.

További előzeteseket láthattok a Caesar III, V.O.T.E.R. Golem, F-16 Aggressor és Carnageddon II játékokból.

Scene anyagokat ezúttal az Assembly '98 party díjnyertes alkotásai közül válogattunk, és most sem maradt el a sok patch.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra.

A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg, Windows 95 alá.

Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala.

További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárban lévő olvasvel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

EUROPEAN AIR WAR

MicroProse/Repülőgép-szimulátor

Második világháborús repülőgép-szimulátor, melyben a P-51D Mustang és a Focke-Wulf 190A-8 típusú gépeket próbálhatjuk ki bevetés közben, európai légi csatákban. A MicroProse kiadásában megjelenő program az 1942. Pacific Air War folytatásának is tekinthető.

Kurzor

↑ ↓
← →
jobbra/balra

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

↑ ↓
← →

Írányítás

Kormányállás fel/le
Kormányállás teljesen

Középső kormányállás
Sebesség növelése/csökkentése

Motor leállítás
Maximális sebesség

Tolóerő változtatása 10%-90%-ig
Szárny fel/le

Kerékfel
Kerék ki/be

Lövés

Lőfegyver váltása

Gépágyú kiválasztása

Gépágyú kiválasztása

Tűzelés a kiválasztott fegyverrel

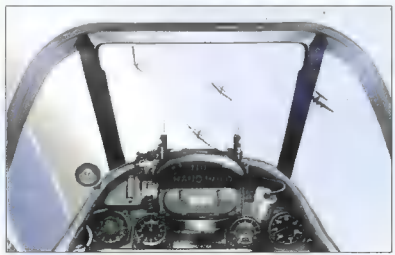
Ellenséges gép célbavétele

váltás a célpontok között

Barátságos gép célbavétele

váltás a célpontok között

Nézetek között váltás



FORSAKEN PÁLYÁK

Acclaim/3D akció kiegészítés

Az Acclaim Descent-klónja, a Forsaken vegyes érzéseket keltett játékosokban: volt, akinek tetszett a 3D kártyákat rendesen kihasználó program, volt viszont, aki egyszerűen fényeffektekkal feldúsított Descentnek nevezte, és nem viseltetett iránta túl sok rokonszenvvel.

Az első kategóriába tartozókra gondoltak a program készítői, amikor kiadták két pályát teljesen ingyen a játékhoz.

Kipróbálásukhoz installáljuk a forsaken custom módot választva, vagy a játék könyvtárban hozzunk létre egy levels alkönyvtárat, majd ebbe tömörítjük ki a CD-ről az Akcio\Forsaken\levels.zip file-t

(ne felejtjük el, hogy a tömörített állomány alkönyvtárat is tartalmaz, DOS alatt használjuk a -d kapcsolót).

GRIM FANDANGO

LucasArts/Kaland

A Day of the Tentacle és a Full Throttle készítőinek legújabb kalandjátékában May Calaverat, a Halál utazási ügynökét irányíthatjuk. A Holtak



Földjén játszódó történet során főhősünk veszélyes kalandokba keveredik, célunk természetesen az, hogy mindezt ép bőrrel megússzuk.

A játékban egy vadonatúj 3D grafikus engine-nel találkozhatunk, az irányítás viszont a hagyományos point and click rendszerű maradt.

JETFIGHTER FULL BURN

Mission Studios/Repülőgép-szimulátor

A Jetfighter III engine-jét használó repülőgép-szimulátor,

kiegészítve némi kerettörténettel és az ahhoz tartozó átvettető videojelenetekkel.

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX 1998

Midas Interactive Entertainment/Forma I

Egy újabb Formula 1 játék, mely igencsak örül, ha 3D gyorsítókártya van a gépünkben. A demóban az olasz pályán futhatunk két kört F1 járgányunkkal. A játékhoz a készítőknél sikerült megnyernünk Johnny Herbertet, akinek a neve bekerült a program címébe, más név jogdíját azonban nem fizették meg a készítőktől, így például a pályák sem hivatalos nevükön szerepelnek.

JÁTEKDEMON

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
European Air War	Szimul EuropeAW setup.exe	Repülő-szimulátor	P133, 32MB	25 MB
Forsaken pályák	Akcio Forsaken levels.zip	Akcio kiegészítés	P133, 16MB	1 MB
Grim Fandango	Kaland GrimFand QFDemo.exe	Kaland	P133, 16MB	72 MB
Jetfighter Full Burn	Szimul FullBurn setup.exe	Repülő-szimulátor	P100, 16MB	41 MB
Johnny Herbert's GP 1998	Sport JHQP1998 setup.exe	Formula 1	P133, 32MB	27 MB
Lode Runner 2	Akcio LodeRun2 lr2demo.exe	Másházás akció	P133, 16MB	28 MB
Pinball Soccer	Egyéb PinbSoc setup.exe	Flipper	P100, 16MB	66 MB
Recoil	Akcio Recoil setup.exe	3D akció	P133, 32MB	84 MB
SIN	Akcio Sin setup.exe	3D akció	P133, 16MB	58 MB
Small Soldiers: Squad Commander	Strat SmallSol smallsol.zip	Akcio-stratégia	P100, 16MB	28 MB
Starsiege ATR2	Akcio Starsiege starsiege.exe	3D akció	P133, 16MB	74 MB
Survival	Akcio Survival setup.exe	3D akció	P133, 32MB, 3Dfx	10 MB
The Operational Art Of War, Vol. 1.	Strat TOAW setup.exe	Stratégia	P90, 16MB	21 MB
Total Annihilation: Battle Tactics	Strat TABT tabtdemo.exe	Stratégia kieg.	P100, 16MB	5 MB
Total Soccer	Sport TotalSoc setup.exe	Futball	P100, 16MB	3 MB
Tribal Rage	Strat TribRage setup.exe	Real-time stratégia	P133, 16MB	29 MB
WarGames	Strat WarGames setup.exe	Real-time stratégia	P133, 16MB	40 MB

LODE RUNNER 2

GT Interactive/Presage/3D akció

A jó pár évvel ezelőtt, még C64-en megjelent Lode Runner folytatása igencsak sokáig várattott magára. A második rész azonban a mai elvárásoknak megfelelően készült, azaz 3D környezetben kell másházálnunk és kincseket gyűjtetünk főhősünkkel.

RECOIL

Zipper Interactive/Virgin Interactive/3D akció

Látványos és szép 3D akciójáték, melyben feladatunk egy tank irányítása. Célnk, hogy megsemmisítsük az ellenséges erőket irányító számítógépet. Lehetőség van külső és belső nézetre is, és a játék támogatja a 3D gyorsítót is.

PINBALL SOCCER

Pin-ball Games Ltd./Flipper

Egy furcsa flipper, témája ugyanis a labdarúgás. A pálya ennek megfelelően van kialakítva: van rajta kapu, focistákból álló sorfal,



a focilabda mintázott golyó útját pedig egy kamera kíséri végig. Természetesen az egyes speciális lövések nevét is a foci világból vették a készítők, így például a labda másodszori kilövését kirúgásnak hívják, pár rámpa után pedig sárga lapot is kaphatunk. A mátrix kijelző pedig már szériatartozéka a mai flipperprogramoknak. Ami még újítás, az a kétszemélyes játék. Ekkor a képernyőn két egymás mellett álló flipperasztal látható, és egymás ellen vívhatunk flippercsatát.

SIN

Activision/Ritual Entertainment/3D akció

A Ritual Entertainment nem arra fordította idejét, hogy teljesen új 3D engine-t készítsen, hanem inkább egy meglévőt kezdtek tökéletesíteni, hogy az teljesen megfeleljen elvárásainak. Alapul a Quake II engine-t választva egy igen látványos 3D akciójátékot sikerült összehozniuk, mely nem is igazán hasonlít elődjére. A játékmenet ugyanis nem a megszokott elvet követi, melyben célunk a pályán másházás során mindenkinek a kiirtása, hanem például először egy helikopterből kell gépfegyverrel szétlőni a rosszfiúkat és rakétavetőket, de említhetjük a bankot is, ahol vannak civilek, akiket nem igazán szép dolog kiirtani.

W/S

A/D

Bal egérgomb

Jobb egérgomb

J

C

SPACE

Lépés előre/hátra

Oldalazás

balra/jobbra

Lövés

Oldalazás

Fegyverváltás

leguggolás

Ugrás

Enter

J

U

F1

F2

Tárgy használata

Váltás a tárgyak között

Tárgyak elszedése

halottaktól

Küldetés állapota

Tárgyak listája



SMALL SOLDIERS: SQUAD COMMANDER

Hasbro/DreamWorks Interactive/Stratégia



A játék egy film alapján készült. A programban kis játékgurákat irányítva kell legyőznünk az ellenséget. Kalandjaink a lakás különböző részein keresztül vezetnek. Számos tárgy

és különféle csapdák is rendelkezésünkre állnak, használhatunk például dinamitot a ránk támadó egységek ellen.

STARSIEGE

Cendant/Sierra/3D akció

A Sierra óriásrobotos sorozatának, az Earthsiege-nek legújabb darabja a Starsiege, mely nevéből következően már nem csak a felszínen, hanem az űrben is játszódik. A játék második demója, az Alpha Tech Release II az előzőhöz hasonlóan csak a hálózati játékot tartalmazza, de immár kétféle terepen, 11 küldetésben vívhatjuk meg az óriásrobotok csatáját. Van deathmatch mód és nagy CTF csapatjáték is a programban.

PATCH-EK

(FRISÍTÉSEK, JAVÍTÁSOK JÁTÉKOKHOZ)

Descent Freespace – 1.03
Dominion: Storm Over Gift 3 – 1.1
Dungeon Keeper – Win98 IPX Multiplayer fix
Final Fantasy VII – Riva 128 patch
Jedi Knight – PowerVR patch
Longbow Gold – 3Dfx patch
Longbow 2 – 2.09
Simon The Sorcerer – új Win95 driver
Simon The Sorcerer 2 – új Win95 driver
Spec Ops – 1.3
The Golf Pro – Setup javítás + 1.01 patch
Total Annihilation – 3.1
Total Soccer – 1.3
Unreal – 2.09
World Cup '98 – i740 3D gyorsító kiegészítés
World League Soccer
Z – Win98 patch

SURVIVAL

Enjoy Entertainment/Dragonfly
Entertainment/3D akció

Egy 3D kártyákra kiélezett űrhajós akciójáték, rengeteg fényeffektel. A program német nyelvű, de ez nem jelent semmi nehézséget a kezelés tekintetében: az A és Z billentyűkkel mozoghatunk előre és hátra, az egérrel pedig az irányítást végezhetjük.



OPERATIONAL ART OF WAR, VOL 1

Empire Interactive/TalonSoft/Stratégia

A TalonSoft új stratégiai játékának első részében 1939-55 közötti ütközeteket játszhatunk le. A program visszatért a régebbi stratégiai játékokban megszokott hatszöglet alapú hadszíntérhez, és a körökre osztott játékmenehez. A demóban a 1950-51-es koreai küldetéssel játszhatunk.

TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS

Cavedog/GT Interactive/Stratégiai kiegészítés

A Total Annihilation nagysikerű stratégiai játék második küldetéslemezének demója. Kipróbálásához szükség van az eredeti Total Annihilationre.

TOTAL SOCCER

Live Media/Futball

A felülnézetű fociprogram legújabb, 1.3-as verziója került fel a korongra. A pályán rohangáló kis focisták látványa nagyon mókás, teljesen más élmény ezzel játszani, mint a World Cup 98-cal. A játék egyébként 3Dfx-et is kezel, valamint 1024x768-as felbontásra is képes.



TRIBAL RAGE

Empire Interactive/
TalonSoft/Stratégia

Valós idejű stratégiai játék, melyben törzsünkkel vándorolva kell legyőznünk a pályán lévő ellenséges csapatokat. Négy küldetés próbálhatunk ki a játék demo verziójában.

WARGAMES

Electronic Arts/MCM Interactive/Stratégia

Stratégiai játék a több évvel ezelőtt készített film, a Háborús játékok alapján. A történet szerint WOPR, a katonai szuperszámítógép húsz évvel ezelőtt majdnem elindította a hidegháborút. Most visszatért,

célja pedig az emberiség elpusztítása. Feladatunk mi más lehetne, mint ellenállni a támadásnak és megsemmisíteni az ellenséget irányító számítógépet. A WarGames nem a C&C klónokban megszokott stratégiai játék abból a szempontból, hogy nem felülről látjuk a színteret, hanem kicsit oldalról, ráadásul tetszés szerint fordíthatjuk a nézőpontot. Az egységek pedig valódi 3D grafikával jelennek meg a pályán.



A shareware megjelölési programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszabályokhoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmaért a kiadó semmiféle felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamilyen programban, úgy az okozott károkat a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdnem végleges formáját.

10 ÉVES



A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...

KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

VIDEOTON

Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.

Tekintse meg internetoldalunkat is: <http://www.vtcd.hu>



Virtual World CD-ROM Software

ÓRIÁSI NYITÓ BULI !

Az ország legszebb bevásárlóközpontjában, az augusztusban nyíló Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbulit tartunk 1998 augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk !

Amivel várunk:

- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők
(3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek !
- rengeteg kedvezmény és akció :

A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.

Sőt, ha ezt a hirdetést sorsoláson vehetsz értékes nyeremény

felmutatod, a helyszínen részt amelyen többszáz talál gazdára.



...És egy fantasztikus kedvezmény...

DUNE 2000
6.990.- Ft



...csak a Mammutban,
első 100 vásárlónak ,
exkluzív ajándékkal !
EZT NE HAGYD KI !